

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
BACHARELADO EM PSICOLOGIA

SARAH DANTAS DIAS ROSA

ENTRE JOGAR E SE PROTEGER:

Uma leitura gestáltica das experiências de violência de gênero em jogos eletrônicos

Goiânia
2026



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC no 1240/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei no 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG)

Nome(s) completo(s) do(a)(s) autor(a)(es)(as): SARAH DANTAS DIAS ROSA

Título do trabalho: **ENTRE JOGAR E SE PROTEGER:** Uma leitura gestáltica das experiências de violência de gênero em jogos eletrônicos

2. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador) Concorda com a liberação total do documento [x] SIM [] NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(a)(s) autor(a)(es)(as) e ao(a) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro.

Obs.: Este termo deve ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.



Documento assinado eletronicamente por **Leda Mendes Pinheiro Gimbo, Professora do Magistério Superior**, em 07/07/2026, às 10:22, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Sarah Dantas Dias Rosa, Discente**, em 06/08/2026, às 14:52, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **6318602** e o código CRC **7D26104F**.

Referência: Processo nº 23070.033787/2026-13

SEI nº 6318602

SARAH DANTAS DIAS ROSA

ENTRE JOGAR E SE PROTEGER:

Uma leitura gestáltica das experiências de violência de gênero em jogos eletrônicos

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Educação da Universidade Federal de Goiás, como parte das exigências para a obtenção do título de Bacharela em Psicologia.

Orientadora: Dra. Leda Mendes Pinheiro Gimbo

Goiânia
2026

Rosa, Sarah Dantas Dias

ENTRE JOGAR E SE PROTEGER: [Manuscrito]: Uma leitura gestáltica das experiências de violência de gênero em jogos eletrônicos / Sarah Dantas Dias Rosa. - 2026.

67 f.:

Orientadora: Prof(a). Dra. Leda Mendes Pinheiro Gimbo

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Educação (FE), Psicologia, Goiânia, 2026.

Apêndice.

Bibliografia.

1. Violência. 2. Jogos Eletrônicos. 3. Gestalt-terapia. 4. Mulher. 5. Patriarcado.

I. Gimbo, Leda Mendes Pinheiro, orient. II. Título.

CDU 159.9



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Ao(s) vinte e seis dia(s) do mês de Junho do ano de 2026 iniciou-se a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado “**ENTRE JOGAR E SE PROTEGER: Uma leitura gestáltica das experiências de violência de gênero em jogos eletrônicos**”, de autoria de SARAH DANTAS DIAS ROSA, do curso de Psicologia, do(a) Faculdade de Educação da UFG. Os trabalhos foram instalados pelo(a) Profa. Dra. Leda Mendes Pinheiro Gimbo com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Profa. Dra. Celana Cardoso Andrade. Após a apresentação, a banca examinadora realizou a arguição do(a) estudante. Posteriormente, de forma reservada, a Banca Examinadora atribuiu a nota final de 10 , tendo sido o TCC considerado Aprovado.

Proclamados os resultados, os trabalhos foram encerrados e, para constar, lavrou-se a presente ata que segue assinada pelos Membros da Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Leda Mendes Pinheiro Gimbo, Professora do Magistério Superior**, em 07/07/2026, às 10:18, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Celana Cardoso Andrade, Professor do Magistério Superior**, em 08/07/2026, às 03:53, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **6318541** e o código CRC **1854409A**.

My mama told me when I was
young, “We are
all born superstars”
Lady Gaga

AGRADECIMENTOS

Meus agradecimentos vão, primeiramente, às pessoas que possibilitaram que eu pudesse residir em Goiânia e cursar o curso que sempre desejei. Chegar até aqui não teria sido possível sem vocês, obrigada por acreditarem em mim e por todo o esforço. Obrigada mãe, pai, vó Zefa, tia Ângela e madrinha Zuleide.

Mãe, nenhuma palavra no mundo seria capaz de demonstrar minha gratidão à senhora. Me tornar quem sou hoje é parte de quem me ensinou a viver, me cuidou e me protegeu sem medir esforços. Espero conseguir honrar cada sacrifício para que eu pudesse ter um ensino de boa qualidade e pudesse me concentrar nos estudos. Obrigada por sempre confiar em mim e por permitir, desde sempre, que eu pudesse ser eu mesma. Te amo infinitamente.

Samara e Manuela, obrigada por compartilharem a vida comigo, na dimensão mais íntima que um ser humano pode viver: a de irmãs. Ser a irmã mais velha de vocês me atravessa e me constrói, me fazendo buscar a melhor versão de mim todos os dias. Tenho muito orgulho de vocês.

A todos os meus amigos, por serem corpo junto em todos os momentos, mesmo aqueles em que a distância se fez presente. Obrigada por serem minha base quando nada mais parecia fazer sentido, por acreditarem em mim e pelos momentos bons que compartilhamos juntos. Em especial, Fernanda, Rebecca, Myrella, Amanda, Luciana e Guilherme, vocês me inspiram.

Raul, obrigada por ter sido um companheiro tão gentil nessa fase tão delicada da minha vida. Obrigada por me incentivar e me acolher quando as coisas se mostraram difíceis de suportar.

Ludmila, ter tido você como supervisora de estágio no Escritório Social não poderia ter sido melhor. Obrigada por me escutar, me acolher, me ensinar e por dividir comigo não só suas experiências profissionais como também de vida. Para além de uma supervisora, ganhei também uma amiga.

Ao meu grupo de pesquisa do Gestalt UFG, este trabalho também é de vocês. Dividir as experiências de uma pesquisa nunca foi tão leve como é com vocês. Obrigada por partilharem comigo essa fase tão especial, e fazer com que os caminhos na universidade não fossem sozinhos. Espero ter agregado tanto quanto vocês agregaram à minha vida acadêmica.

À Leda e Celana, pelo incentivo à pesquisa, à escuta e ao cuidado. Meus caminhos na universidade se abriram quando encontrei o afeto e o ensino de vocês. Obrigada pela confiança, vocês são minhas inspirações na Gestalt-terapia.

Ao meu vô Sinval, que, desde que me conheço por gente, sempre acreditou no potencial da sua neta e nunca deixou de demonstrar o orgulho que sentia por ela. Gostaria muito que o senhor visse onde cheguei e pudesse prestigiar de pertinho. Infelizmente os caminhos da vida fizeram-nos separar, mas sei que, onde quer que o senhor esteja, continuará olhando por mim. Espero que esteja orgulhoso de tudo o que conquistei, assim como sempre esteve em vida.

E, por fim, a mim mesma. Por ter conseguido chegar até aqui, apesar de tantas dificuldades e sofrimentos encontrados ao longo desse processo. Tenho orgulho da minha trajetória, pois sei que o que foi feito, foi da melhor maneira que pude em cada um dos momentos. Obrigada Sarah do passado, por não ter desistido. Consequimos.

RESUMO

O presente estudo teve como objetivo compreender, a partir de uma leitura gestáltica, as experiências de violência em jogos eletrônicos vivenciadas por mulheres cisgênero estudantes de Psicologia da Universidade Federal de Goiás. A pesquisa é de natureza básica, com corte transversal, objetivo exploratório-descritivo e abordagem qualitativa. Participaram do estudo quatro mulheres cisgênero, com as quais foram realizadas entrevistas semiestruturadas individuais. As entrevistas foram gravadas e transcritas, sendo as transcrições submetidas ao software MAXQDA 26.0.0, utilizado como ferramenta de apoio, resultando em 760 ocorrências distribuídas em 16 códigos, organizados em três eixos analíticos: Contato e identidade, Elementos do jogo e Violência. O referencial teórico articulou estudos de gênero, a compreensão dos jogos eletrônicos como tecnologias de gênero e os conceitos da Gestalt-terapia, especialmente a Teoria do Self e o ajustamento misery. Os resultados indicam que a violência de gênero se manifesta nos jogos tanto pela violência simbólica inscrita em seus conteúdos quanto pela violência relacional presente nas interações entre jogadores em jogos multiplayer online. Diante dessas experiências, as participantes desenvolvem ajustamentos criativos, como silenciar o microfone, evitar determinados estilos de jogo e restringir-se a partidas acompanhadas, sendo tais estratégias expressões do ajustamento misery, decorrente de condições externas ao sujeito que limitam a ação espontânea no campo. Conclui-se que a violência de gênero nos jogos eletrônicos integra a lógica patriarcal que regula quais corpos podem ocupar determinados espaços, produzindo afetamentos que comprometem o self das jogadoras para além dos episódios concretos de vitimização.

Palavras-chave: violência, jogos eletrônicos, Gestalt-terapia, mulher, patriarcado

ABSTRACT

This study aimed to understand, from a Gestalt therapy perspective, the experiences of gender-based violence in electronic games as reported by cisgender women enrolled in the Psychology program at the Universidade Federal de Goiás. The research is basic in nature, with a cross-sectional design, exploratory-descriptive objectives, and a qualitative approach. Four cisgender women participated in the study, with whom individual semi-structured interviews were conducted. The interviews were recorded and transcribed, and the transcriptions were submitted to MAXQDA 26.0.0 software, used as an analytical support tool, resulting in 760 occurrences distributed across 16 codes organized into three analytical axes: Contact and Identity, Game Elements, and Violence. The theoretical framework drew on gender studies, the understanding of electronic games as gender technologies, and Gestalt therapy concepts, particularly Self Theory and the misery adjustment. The results indicate that gender-based violence manifests in games both through symbolic violence embedded in their content and through relational violence present in player interactions within online multiplayer games. Faced with these experiences, participants develop creative adjustments, such as muting their microphone, avoiding certain game styles, and restricting themselves to accompanied matches, understood as expressions of the misery adjustment, which arises from conditions external to the subject that constrain spontaneous action in the field. It is concluded that gender-based violence in electronic games is part of the patriarchal logic that regulates which bodies may occupy certain spaces, producing effects that compromise the players' self beyond the specific episodes of victimization.

Keywords: violence, electronic games, Gestalt therapy, women, patriarchy

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	13
2. PATRIARCADO, CONSTRUÇÃO DE GÊNERO E VIOLÊNCIA CONTRA A MULHER.....	16
2.1. O patriarcado: funcionamento e naturalização.....	16
2.2. A construção social do gênero e os papéis sociais.....	18
2.3. Violência contra a mulher: uma estratégia de manutenção do poder.....	20
3. JOGOS ELETRÔNICOS: DA DIVERSÃO ÀS VIOLÊNCIAS.....	23
3.1. Jogos eletrônicos: o que são?.....	23
3.2. A hegemonia cis-heteronormativa e o jogos como tecnologias de gênero.....	24
3.3. A violência de gênero nos jogos eletrônicos.....	26
4. GESTALT-TERAPIA E OS EFEITOS DA VIOLÊNCIA.....	30
4.1. A Gestalt-terapia e sua compreensão de mundo e de ser humano.....	30
4.2. A Teoria do Self.....	32
4.3. Violência, interrupções de contato e o sofrimento como fenômeno relacional.....	34
5. METODOLOGIA.....	37
6. RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	41
6.1. Eixo Contato e Identidade.....	42
6.2. Eixo Elementos do jogo.....	45
6.3. Eixo Violência.....	47
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	54
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	57
APÊNDICE A - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO.....	63
APÊNDICE B - ROTEIRO PARA ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA.....	66

1. INTRODUÇÃO

É sabido que as sociedades ocidentais se organizam em um modelo patriarcal e machista. Isso diz respeito a um sistema de relações sociais de prevalência da dominação masculina cis-heterossexual normativa sobre mulheres (Lerner, 2019). A expressão desse sistema se dá de forma tão intrínseca ao funcionamento cotidiano da sociedade, devido à sua construção histórica e social, que passa a ser compreendida como uma condição natural (Hintze, 2020). Assim, para manter o controle e manutenção do poder sobre os corpos dissidentes da normativa (Gimbo, 2021), essa lógica produz diferentes formas de violência contra as mulheres, manifestadas nas desigualdades de gênero e, em sua expressão mais extrema, no feminicídio. Desse modo, a violência não se apresenta como um fenômeno isolado, mas como um mecanismo sistemático de dominação, direcionado especialmente às mulheres.

Em números, a violência contra a mulher no Brasil evidencia a dimensão desse fenômeno. Segundo dados da pesquisa “Visível e Invisível: a Vitimização de Mulheres no Brasil”, entre fevereiro de 2024 e fevereiro de 2025, cerca de 21,4 milhões de brasileiras foram vítimas de algum tipo de violência ou agressão, causada por qualquer pessoa. Ademais, esse fenômeno se manifesta nos mais diversos contextos, dentro de casa, no ambiente de trabalho, em locais públicos, e, com o avanço da internet e das tecnologias digitais, também nos jogos eletrônicos. Nesse sentido, os jogos eletrônicos se constituem não apenas como um jogo, dotado de regras e objetivos, como também exprimem narrativas frequentemente mediadas pela cultura (Nesteriuk, 2009), além de possibilitarem a interação entre jogadores, seja por chats de voz ou de texto. Assim, ainda que se trate de um espaço relativamente recente e em crescente expansão, os jogos eletrônicos demonstram manifestações dessas dinâmicas de violência, configurando-se como mais um campo de reprodução e produção da violência de gênero.

Dessa forma, de acordo com dados da 13ª edição Pesquisa Game Brasil (PGB, 2026), as mulheres representam cerca de 52,8% dos jogadores brasileiros. No entanto, ser maioria nesse espaço não as isenta de sofrerem discriminação e violência em razão de seu gênero, sendo o grupo que mais sofreu assédio devido à sua identidade nos jogos, chegando a 48% em 2023 de acordo com a Anti-Defamation League (ADL, 2023), uma organização norte-americana de combate ao ódio. Tais dados são reforçados por uma pesquisa da Reach3 Insights realizada em 2021, que revelou que 59% das mulheres que jogam, escondem seu gênero durante as partidas, como forma de evitar discriminação e assédio. À vista disso, tais

experiências podem ser motivadoras de sofrimento às mulheres que jogam, uma vez que a violência vivenciada pode se configurar como um trauma para a vítima, conceito esse que para a Gestalt-terapia caracteriza-se como uma situação inacabada, que atua de modo a influenciar o comportamento presente (Serok, 1985). Assim, o sofrimento experienciado na situação pode afetar os modos de se relacionar e os modos de se subjetivar no jogo, o que, na perspectiva da Gestalt-terapia, representa uma interferência direta no self e nos ajustamentos que o organismo desenvolve em contato com o ambiente (Perls, Hefferline & Goodman, 1997).

Apesar da relevância e atualidade do tema, ainda são escassos os estudos que articulam violência de gênero em jogos eletrônicos às afetações geradas nas jogadoras a partir de uma compreensão psicológica, sobretudo sob a perspectiva da Gestalt-terapia. Desse modo, observa-se uma lacuna na literatura no que se refere ao entendimento de como essas vivências atravessam e impactam a experiência de ser e estar no mundo das mulheres que ocupam esses espaços. Logo, este trabalho busca contribuir de modo a integrar os estudos de gênero a uma leitura gestáltica das experiências narradas pelas próprias jogadoras, com o intuito não só de dar visibilidade às violências que ocorrem nesse ambiente em crescente expansão e com ingresso cada vez mais precoce, como também contribuir para pensar possíveis intervenções clínicas em Gestalt-terapia alinhadas às demandas contemporâneas. É importante ressaltar que esta pesquisa surge também da minha experiência enquanto mulher, jogadora de jogos eletrônicos online. Fui participante ativa do cenário competitivo universitário de League of Legends pela Universidade Federal de Goiás, bem como estive inserida na comunidade do jogo por muito tempo. Vivenciei na pele momentos inesquecíveis, tanto bons quanto ruins, presenciei e fui vítima de discriminação incontáveis vezes. Este trabalho é para a Sarah, que iniciou sua trajetória como jogadora aos 9 anos de idade, sem supervisão, e, conseqüentemente, vivenciou situações que, naquele momento, não conseguiu elaborar. Hoje, contudo, as reconheço como violências, em suas mais diferentes formas. Este trabalho é fruto de cada vez que chorei por me sentir diminuída no ambiente dos jogos pelo meu gênero, de cada vez em que precisei aumentar o meu tom de voz para que pudesse ser escutada entre amigos durante uma partida, de cada vez que presenciei alguma minoria sendo discriminada, de cada partida que uma mulher se sentiu segura em saber que havia outra jogando, de cada denúncia, de cada silenciamento de chat para que não houvesse o risco de, ao errar uma habilidade, eu fosse discriminada pelo meu gênero, de cada vez que eu utilizei nomes neutros ou masculinos para que não sofresse assédio em razão do meu gênero. Esta pesquisa é para mim, que resistiu e ainda resiste nesse cenário e é para todas as mulheres que,

em algum momento, sentiram-se invalidadas e desautorizadas a ocupar um espaço que desejavam e pelo qual se interessavam, mas que, atravessadas pelo medo, foram impedidas de continuar. Mulheres que tiveram seus potenciais podados antes mesmo da tentativa, pois cada uma de nós sabe e carrega em si o medo de ser, mais uma vez, violentada.

Ademais, este trabalho deriva de uma pesquisa de maior amplitude, desenvolvida coletivamente por seis pesquisadores do Grupo de Estudos e Pesquisa em Gestalt-terapia da Universidade Federal de Goiás (Gestalt UFG), interessados na temática das violências nos jogos eletrônicos. Desse modo, permanece em aberto a possibilidade de utilização dos dados produzidos em outros recortes e perspectivas analíticas. Diante do exposto, esta pesquisa tem como objetivo geral compreender, a partir de uma leitura gestáltica, as experiências de violência de gênero em jogos eletrônicos vivenciadas por mulheres cis, estudantes de Psicologia da Universidade Federal de Goiás. Para tanto, foram estabelecidos os seguintes objetivos específicos: discutir patriarcado, violência de gênero e suas reverberações; discutir práticas discriminatórias como efeito da estrutura patriarcal; analisar a relação entre essas práticas e o ambiente dos jogos eletrônicos; analisar as experiências de mulheres que sofreram violência de gênero dentro de jogos eletrônicos; e compreender os efeitos dessa violência sobre as jogadoras a partir da Gestalt-terapia. Para alcançar esses objetivos, foi adotada uma pesquisa de campo, de caráter exploratório, tendo como base uma revisão integrativa de literatura. Como instrumento de coleta de dados, foram realizadas entrevistas semiestruturadas com mulheres cis, jogadoras, estudantes da Universidade Federal de Goiás, cujas narrativas foram organizadas e analisadas com o auxílio do software MAXQDA 26.0.0, ancoradas no referencial teórico da Gestalt-terapia.

O presente trabalho está organizado em três capítulos, seguidos de metodologia, resultados e discussões, considerações finais e referências. O primeiro capítulo dedica-se à discussão sobre patriarcado, construção social do gênero e violência contra a mulher, oferecendo o embasamento teórico necessário para a compreensão do fenômeno estudado. O segundo capítulo aborda os jogos eletrônicos, sua caracterização e seu público, compreendendo-os como tecnologias de gênero e analisando de que forma esse ambiente se configura como um espaço de reprodução da violência contra a mulher. O terceiro capítulo apresenta os pressupostos da Gestalt-terapia e discute os efeitos da violência de gênero no ambiente dos jogos sobre as jogadoras. Em seguida, são apresentados os procedimentos metodológicos adotados e, logo após, a análise e discussão dos resultados obtidos por meio das entrevistas realizadas. Por fim, as considerações finais retomam os principais achados do estudo, apontando para possíveis contribuições e caminhos da pesquisa.

2. PATRIARCADO, CONSTRUÇÃO DE GÊNERO E VIOLÊNCIA CONTRA A MULHER

2.1. O patriarcado: funcionamento e naturalização.

Para chegar à compreensão da violência de gênero em nossa sociedade, inclusive nos jogos eletrônicos, torna-se imprescindível a análise do sistema que historicamente e estruturalmente a organiza e sustenta: o patriarcado. Trata-se de uma forma de dominação constituída ao longo de um processo histórico que remonta a pelo menos 2.500 anos de existência (Lerner, 2019). Nesse sentido, o patriarcado pode ser compreendido como um “sistema social baseado em uma cultura, estruturas e relações que favorecem os homens, em especial o homem branco, cisgênero e heterossexual” (Folter, 2021). À vista disso, Lerner (2019) atribui a consolidação desse sistema a partir da apropriação da capacidade sexual e reprodutiva das mulheres pelos homens. A autora observa que a própria formação do Estado possui como base organizacional a família patriarcal, o que contribui para a institucionalização de formas de controle social, econômico e jurídico sobre as mulheres. Desse modo, ao atribuir à figura masculina os papéis de patriarca, chefe de família, autoridade moral e representante público, as instituições religiosas e jurídicas legitimaram a dominação masculina como natural e desejável, privando as mulheres de direitos políticos, econômicos e subjetivos (Borges, 2020). Ademais, o matrimônio funcionou historicamente como um importante mecanismo de controle sobre as mulheres. Ao se casar, elas passavam da tutela do pai para a tutela do marido, tendo seu corpo e sua capacidade de decisão subordinados aos interesses masculinos. Desse modo, os homens passaram a ocupar sistematicamente posições de poder em contextos como a família, a política, a economia e a cultura.

Assim, observa-se que as mudanças ocorridas ao longo do tempo não eliminaram a estrutura de dominação, mas modificaram os meios pelos quais ela se manifesta e perdura. Logo, é válido ressaltar o entendimento de que o patriarcado se estende para vários aspectos da dinâmica social, cultural e econômica, em razão de seu caráter dinâmico e não estático (Bandeira, 2006). Dessa forma, a dominação se torna tão intrínseca ao funcionamento da sociedade tal qual a conhecemos, que passa a ser percebida como natural e esperada (Hintze, 2020). Neste seguimento, Walby (1990) menciona duas formas históricas do patriarcado: o patriarcado privado, predominante até o século XX, era centrado no controle direto sobre as mulheres no âmbito doméstico. O poder era exercido principalmente pelo pai ou pelo marido, além de restringir sua participação nas esferas públicas. Com a ampliação da presença das mulheres no trabalho, na cidadania e nas instituições públicas, o patriarcado não desaparece,

mas se reorganiza em formas institucionais e coletivas de subordinação, caracterizando o que se compreende como patriarcado público. Nessa segunda forma, o controle sobre os corpos das mulheres deixa de ser exercido individualmente e passa a ser uma apropriação coletiva, expandindo-se por diferentes áreas da vida social e assumindo novas formas. Assim, embora tenham conquistado maior acesso a direitos, as mulheres permanecem subordinadas às estruturas de dominação patriarcal: “na forma pública do patriarcado, a exploração das mulheres ocorre em todos os níveis, mas elas não são formalmente excluídas de nenhum deles. Em cada instituição, as mulheres são colocadas em desvantagem” (Walby, 1990, p. 179, tradução nossa).

A transição do patriarcado privado para o público, portanto, não representou uma libertação, e sim uma expansão das exigências, sem a correspondente redistribuição dos privilégios. Ademais, a dispersão do controle sobre os corpos no sistema patriarcal implicou em uma percepção difusa de seu funcionamento, quase que imperceptível, o que confere eficácia subjetiva a esse sistema. A hierarquização do gênero, inscrita nas instituições como família, escola, igreja, mídias, moda, mercado e o Estado, produz e reproduz práticas cotidianas machistas, que se configuram como manifestações concretas do sistema patriarcal, como algo dado e naturalizado (Hintze, 2020):

A estruturação machista da sociedade é naturalizada por diversas máquinas de produção de subjetividade (esquemas de estruturação mental, de processamento do pensamento, de sentimento e de ação) que repetem ininterruptamente mensagens que reforçam a condição do “macho” como central e as demais (quando reconhecidas como existentes) como subalternas (n.p.).

A partir disso, a crença de uma suposta condição natural de superioridade do homem (branco, cisgênero, heterossexual, monoteísta) sobre a mulher (Hintze, 2020) é aprendida e incorporada pelos próprios sujeitos que constituem essa sociedade, reproduzindo tal normatividade. Esse processo pode ser articulado, no campo da Gestalt-terapia, ao conceito de introjeção, mecanismo pelo qual o organismo absorve normas e valores do ambiente sem assimilá-los criticamente (Perls, Hefferline & Goodman, 1997). Então, as normas patriarcais são introjetadas e passam a compor o fundo de vividos do sujeito, orientando a forma como este age no presente. Portanto, a dominação, quando percebida como natural, tende a deixar de ser questionada, como também condiciona a maneira como nos relacionamos com o mundo e com os outros. Logo, a opressão de gênero configura-se como produto de uma estrutura social historicamente construída.

2.2. A construção social do gênero e os papéis sociais

Tendo em vista o patriarcado como um sistema estrutural que organiza as relações sociais de forma hierarquizada e que se perpetua tanto pela sua inscrição nas instituições quanto pela naturalização e introjeção de suas normas. Faz-se necessário analisar o mecanismo pelo qual ele opera sobre os sujeitos: o gênero. Posto isso, foram observadas, historicamente, em diferentes perspectivas teóricas, a argumentação em defesa da superioridade masculina em detrimento das mulheres, baseadas nas diferenças biológicas entre os sexos. Tais discursos contribuíram para legitimar socialmente a desigualdade entre homens e mulheres, conferindo um caráter natural a papéis sociais historicamente construídos. No entanto, até mesmo as variadas comprovações e o valor dado às diferenças também resultam da cultura (Lerner, 2019).

Nesse sentido, para além de uma expressão direta da biologia, o gênero é uma construção social, resultante de um conjunto de normas, expectativas e performances que as sociedades atribuem aos corpos, definindo o que é ser “homem” e o que é ser “mulher” em determinado contexto cultural (Butler, 2018). Assim, Butler (2019), argumenta que:

A realidade dos gêneros é performática, o que significa dizer que ela só é real enquanto estiver sendo performada [...] se os atributos e atos de gênero [...] são performáticos, não existe uma identidade preexistente pela qual um ato ou atributo possa ser medido; nesse caso, não existe verdadeiro ou falso, atos de gênero reais ou distorcidos, e a postulação de uma identidade de gênero verdadeira é revelada como ficção regulatória (pp. 224-225).

Dessa forma, o conceito de performatividade de gênero diz respeito a algo que se faz cotidianamente, por meio de gestos, falas, comportamentos e vestimentas, produzindo a ilusão de uma identidade tida como natural. Portanto, o gênero não expressa quem o sujeito é, ele produz quem o sujeito aparenta ser (Butler, 2018; 2019). Seguindo essa mesma lógica, a construção do gênero se dá por meio de diferentes tecnologias de gênero (De Lauretis, 2019). Isto é, as representações de gênero são fabricadas por dispositivos diversos para além das instituições e da biologia, como é o caso das mídias, novelas, cinema que exibem a narrativa da mulher em posição de subalternidade e, como interessa a este trabalho, os jogos eletrônicos. Assim, esses dispositivos não apenas refletem valores já existentes, como também participam ativamente da produção e reprodução das normas de gênero.

Ademais, pode-se dizer que o gênero é, resumidamente, “um elemento constitutivo de relações sociais baseado nas diferenças percebidas entre os sexos; uma forma primeira de significar as relações de poder” (Scott, 2019, p. 67). E, para que o poder seja mantido, a

distribuição de papéis sociais rígidos e hierarquizados constitui uma ferramenta essencial, tal como metaforiza Lerner (2019):

Homens e mulheres vivem em um palco no qual desempenham seus papéis designados, ambos de igual importância. A peça não pode prosseguir sem os dois tipos de atores. Nenhum deles “contribui” mais ou menos para o conjunto; nenhum é secundário nem dispensável. Mas o cenário é concebido, pintado e definido por homens. Homens escreveram a peça, dirigiram o espetáculo, interpretaram os significados da ação. Eles se auto escalaram para os papéis mais interessantes e heróicos, deixando para as mulheres os papéis de coadjuvante (pp. 38-39).

Logo, às mulheres são atribuídas historicamente às funções de cuidado, maternidade e trabalho doméstico, ocupações invisibilizadas e desvalorizadas economicamente. Enquanto que aos homens, reservam-se os lugares de produção, liderança e representação pública. O papel de provedor associado aos homens os isenta da responsabilidade para com seus próprios filhos e o cuidado do lar. Ao passo que mulheres são penalizadas socialmente tanto pela jornada dupla de trabalho, doméstico e de mercado, quanto pela escolha de priorizar a carreira em detrimento da maternidade, sendo frequentemente julgadas como negligentes ou egoístas. Aos homens, a imunidade em se responsabilizar por determinadas obrigações foi construída à medida em que essas mesmas funções foram sendo impostas às mulheres, das quais dificilmente escapam sem alguma forma de punição social (Berth, 2023).

Assim, os papéis atribuídos aos gêneros representam um conjunto arbitrário de normativas introjetadas nos corpos, que visam à garantia da exploração de um sexo sobre o outro (Preciado, 2019). Isso evidencia que a identidade de gênero constitui uma ficção regulatória, implicando em punições àqueles que performam seu gênero de maneira distinta daquela socialmente esperada (Butler, 2019). Nesse sentido, a concepção de que as mulheres pertencem ao espaço doméstico está diretamente relacionada às violências às quais são submetidas no espaço público (Berth, 2023). Noção esta que se conecta com o que Walby (1990) discorre acerca do patriarcado público e do patriarcado privado, uma vez que a entrada das mulheres no espaço público não as isentou das funções presentes no espaço privado, o trabalho doméstico, o cuidado dos filhos e a gestão do lar seguem sendo atribuições majoritariamente femininas. À vista disso, as mulheres passaram a ocupar os dois espaços simultaneamente, mas em nenhum deles em condição de igualdade: no público, seguem em desvantagem em relação aos homens em termos de salário, representação e reconhecimento. No privado, as mulheres continuam sobrecarregadas por funções que o sistema naturalizou como uma obrigação feminina.

Posto isso, mulheres que não correspondem ao papel socialmente designado de existência feminina são percebidas como desviantes da normativa e, dessa forma, estariam invadindo espaços tradicionalmente pertencentes à masculinidade (Berth, 2023). Como consequência, estariam sujeitas a experiências de violência, seja em ambientes públicos ou privados:

Em uma perspectiva histórica, podemos dizer que o espaço da mulher sempre foi o de reclusão, de modo que quando, dentro do espaço doméstico, a violência é *autorizada*, no espaço público, a presença de mulheres é, além de limitada, digna de retaliação, por extrapolar os limites físicos que a ideologia patriarcal definiu (Berth, 2023, p. 133).

Portanto, a violência de gênero se configura como manifestação de uma lógica patriarcal que busca regular quais corpos podem ocupar determinados espaços e de que maneira podem existir neles (Walby, 1990; Gimbo, 2021). Esse mesmo mecanismo, como será discutido adiante, se reproduz nos jogos eletrônicos.

2.3. Violência contra a mulher: uma estratégia de manutenção do poder

Compreendido o sistema pelo qual nossa sociedade se orienta para definir suas relações de sexualidade e gênero (Preciado, 2022), bem como seu mecanismo de operação, pode-se inferir que a violência contra a mulher constitui uma das expressões estruturais do patriarcado. É fundamental enfatizar que a violência não pode ser compreendida por uma única causa, dado que se refere a um fenômeno atravessado por múltiplos fatores que perpassam desde aspectos sociais e históricos até experiências subjetivas. Se manifestando por meio de relações de poder que utilizam de seus privilégios como forma de dominação e submissão de sujeitos ou grupos sociais (Andrade et al., 2022). Nesse sentido, a violência contra a mulher se apresenta como uma prática sistemática, estruturada sobre valores patriarcais. Assim, a desumanização e a objetificação da mulher se constituem como ferramentas que legitimam a violência exercida sobre elas (Berth, 2023). Isto é, a naturalização de um sistema binário de gêneros e de correspondentes expectativas de performance para ambos, bem como a primazia do gênero masculino faz com que o gênero feminino seja marcado como algo, destituído de subjetividade, e que existe em função de um homem, de um filho, de uma casa. Retomando Butler (2019), dissidir, em alguma medida, da normativa hegemônica, implica em punições diversas. Logo, pode-se inferir que a violência de gênero, em concordância com Gimbo (2021), é uma ferramenta de manutenção do poder patriarcal e de controle dos corpos femininos.

Posto isso, é importante destacar que a violência contra a mulher não se restringe às suas formas visíveis. Como aponta Berth (2023):

[...] a violência não se dá apenas por danos físicos e agressões visíveis. Há outras categorias de violência que se articulam entre si e são aplicadas de forma crescente. Essa rede de violências forma uma linha nos relacionamentos que vai desde o assédio (moral/sexual) ao feminicídio consumado, passando por agressões verbais, patrimoniais, psicológicas, morais [...] (p. 131).

Nessa perspectiva, Butler (2021) contribui ao mostrar que a violência opera também pela linguagem. Desse modo, a linguagem é o meio pelo qual nos constituímos enquanto sujeitos, ao sermos nomeados, o reconhecimento do outro nos confere existência no mundo, bem como nos posiciona nele. Diante disso, o discurso de ódio representa um ato performativo que fere, produzindo efeitos reais sobre os sujeitos a quem é dirigido, coagindo sua existência e demarcando quais corpos têm direito de ocupar quais espaços. Posto isso, Butler (2021) questiona o poder exercido pela linguagem ao chamar alguém de forma injuriosa:

Se a performatividade requer o poder de efetuar ou de colocar em ação o que é nomeado, então que “indivíduo” deterá tal poder e, como esse poder será concebido? Dentro desse contexto, como podemos explicar a *palavra injuriosa*, a palavra que não apenas nomeia um sujeito social, mas que constrói esse sujeito na nomeação, e o constrói por meio de uma interpelação violadora? O poder de produzir esse tipo de injúria ao utilizar o nome injurioso é de fato possuído por um “indivíduo” ou esse é um poder acumulado ao longo do tempo e que está dissimulado no momento em que um único sujeito enuncia seus termos injuriosos? (p. 86).

Logo, cada palavra injuriosa carrega em si um histórico contextual e de falantes, transmitindo por meio da linguagem o poder estrutural exercido ao longo de séculos, conferindo-lhe força para ferir, posicionar e excluir (Butler, 2021). Com isso, é possível inferir que a violência verbal, o assédio e os insultos de gênero funcionam, portanto, como instrumentos de regulação social, que lembram às mulheres, cotidianamente, que determinados espaços não foram feitos para elas. Desse modo, a violência pode ocorrer de diferentes formas e espaços, servindo como instrumento de coação, submissão e, em sua expressão mais extrema, no feminicídio (Gimbo, 2024).

Os dados brasileiros sobre violência contra a mulher revelam a dimensão estrutural de um sistema que visa controlar existências minoritárias. Segundo o Atlas da Violência 2025, em 2023 foram registrados 3.903 homicídios de mulheres no Brasil. Desses, 2.662 vitimaram

mulheres negras, o que corresponde a 68,2% do total de homicídios femininos registrados. Desses casos, 35% foram considerados feminicídios, ou seja, ocorreram no ambiente doméstico ou residencial. Estes dados explicitam como o patriarcado e o racismo produzem formas específicas e agravadas de violência, demonstrando que a violência de gênero pode ser ainda mais avassaladora quando interseccionada com a raça. No que concerne à violência não letal, a pesquisa “Visível e Invisível: a Vitimização de Mulheres no Brasil”, informa que 37,5% das mulheres entrevistadas relataram ter vivido alguma situação de violência nos 12 meses anteriores à coleta, o que equivale a pelo menos 21,4 milhões de brasileiras com 16 anos ou mais. Trata-se de uma estimativa amostral, não um número de notificações oficiais. Embora a pesquisa de vitimização permita captar experiências que muitas vezes não chegam aos registros oficiais, a subnotificação permanece relevante nos dados administrativos, especialmente em razão do medo de denunciar, da responsabilização das vítimas e das falhas institucionais de acolhimento e registro (Cerqueira & Bueno, 2025).

Em síntese, a violência de gênero não se limita a um espaço específico, ela se adapta a cada novo ambiente que as mulheres passam a ocupar (Walby, 1990), reorganizando continuamente seus mecanismos de controle. Bem como aponta Gimbo (2021), a violência funciona como hábito social, naturalizado e reiterado, que atua organizando as relações entre os gêneros e assegurando a manutenção da ordem patriarcal.

3. JOGOS ELETRÔNICOS: DA DIVERSÃO ÀS VIOLÊNCIAS

3.1. Jogos eletrônicos: o que são?

Como discutido no capítulo anterior, o patriarcado exerce seu poder de maneira difusa e naturalizada nas instituições, no mercado de trabalho, no espaço doméstico e nos diferentes espaços sociais à medida que estes passam a ser frequentados por mulheres. Logo, os jogos eletrônicos não se apresentam como ambientes neutros ou dissociados dessas relações; pelo contrário, constituem-se como mais um lugar atravessado pela estrutura patriarcal, produzindo diferentes afetações às mulheres nele inseridas. Dessa forma, compreender de que forma os jogos eletrônicos se organizam é condição para analisar as dinâmicas de violência de gênero que neles se reproduzem.

Nesse sentido, os jogos sempre estiveram presentes na humanidade, com relatos em todas as culturas e períodos históricos, seja como formas de aprendizagem, socialização, expressão ou entretenimento. Os jogos eletrônicos podem ser compreendidos como "uma atividade lúdica composta por uma série de ações e decisões, limitados por regras e pelo universo do game, que resultam em uma condição final" (Schuytema, 2008, p. 7 como citado em Anastácio, 2016, p. 35). Desse modo, tais jogos são considerados softwares, isto significa que se referem a um conjunto de códigos que instruem um hardware, ou plataforma, sobre como devem ser executados. Logo, para que se possa jogar um jogo eletrônico é necessário uma plataforma que o suporte, tal como computadores, celulares, tablets ou consoles.

Além disso, é importante destacar que os jogos eletrônicos podem ser classificados em diferentes modalidades e categorias, embora estas classificações não sejam fixas, dado que "existem muitas variações e intersecções possíveis entre eles" (Azevedo, 2012, p. 44 como citado em Costa, 2025, p. 7). Quanto à conectividade, há os jogos online, os quais precisam da conexão com a internet para que possam ser jogados, e os jogos offline, que podem ser executados sem essa conexão. Quanto à quantidade de jogadores, existem jogos para um único jogador (single player), e jogos para múltiplos jogadores (multiplayer). No que diz respeito aos gêneros, os jogos eletrônicos se organizam em categorias temáticas e mecânicas, os que interessam a este trabalho são: MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), são aqueles em que duas equipes disputam em arenas virtuais com o objetivo de destruir a base inimiga, focando em estratégia e cooperação, são exemplos League of Legends e Dota 2. Ademais, os jogos FPS (First-Person Shooter), como Counter-Strike e Valorant, colocam o jogador em perspectiva de primeira pessoa em cenários de combate com armas de fogo entre outros projéteis (Shimabukuro, 2025). Há ainda os jogos de simulação tal qual The Sims e GTA

(Grand Theft Auto), como o próprio nome enuncia, esses jogos focam em reproduzir situações da vida real ou fictícia. Os jogos MMO (Massively Multiplayer Online), por sua vez, caracterizam-se por reunir simultaneamente vários jogadores em um mesmo mundo virtual, sendo Habbo e World of Warcraft exemplos conhecidos desse gênero. Por fim, os jogos de narrativa priorizam o desenvolvimento de uma história e de seus personagens, aproximando-se da experiência cinematográfica e literária e contemplando diversos gêneros como aventura, drama, terror etc., tendo como exemplos The Last of Us e Life is Strange. Reafirma-se que uma categorização permanente não é possível quando se trata de jogos eletrônicos, uma vez que essas podem ser definidas a partir de diferentes critérios e intersecções (Sato & Cardoso, 2008).

3.2. A hegemonia cis-heteronormativa e o jogos como tecnologias de gênero

A indústria dos jogos eletrônicos se consolidou após as décadas de 1970 e 1980, em um contexto cultural marcadamente masculino, branco e norte-americano, e economicamente atravessado por instabilidades. Nesse período, a indústria enfrentou uma grave crise econômica, levando-a à beira da falência, o que resultou em um reposicionamento estratégico do setor. Logo, a produção e o marketing passaram a ser direcionados de forma cada vez mais deliberada ao público de homens jovens (Donovan, 2010 como citado em Goulart; Nardi, 2017), uma vez que pesquisas da época demonstraram que os meninos representavam a maioria do público consumidor. Tal direcionamento moldou também quem produz e quem é representado nos jogos, de modo que, o setor de desenvolvimento permanece, até hoje, majoritariamente masculino. Somente no Brasil, a pesquisa de 2023 da Indústria Brasileira de Games revelou que 74,1% dos sócios e colaboradores das desenvolvedoras são homens, enquanto mulheres correspondem a 24,4% e pessoas não binárias 1,5%. Essa configuração não é neutra, pois, os jogos eletrônicos como forma específica de jogo mediado pela tecnologia, carregam além da dimensão lúdica, as dimensões cultural, social e econômica. Sendo, portanto, capazes de produzir experiências estéticas, afetivas e identitárias (Nesteriuk, 2009). Assim, ao inserir sua bagagem sociocultural no processo criativo, o desenvolvedor pode, inconscientemente, reproduzir discriminações e preconceitos que permeiam seu contexto, introduzindo-os nos jogos (Almeida et al., 2019).

Logo, ao eleger um público-alvo, a indústria dos jogos contribuiu para a construção e a naturalização de uma identidade gamer em torno de uma masculinidade normativa (Goulart; Nardi, 2017). Enquanto mulheres e outros grupos dissidentes tiveram suas experiências marginalizadas, seja pela ausência de representação, ou pela hostilidade ativa da comunidade

gamer. Essa lógica passou a orientar quais e de que forma os conteúdos seriam incorporados aos jogos eletrônicos, bem como as formas pelas quais seriam desenvolvidos e comercializados ao longo do tempo, cujos desdobramentos permanecem presentes nos dias atuais. Como descrevem Goulart e Nardi (2017):

A ideia do "clássico" jogo digital como violento, sexista, onde o papel das mulheres é simplesmente ser resgatada (como um "prêmio sexual"), e por vezes homo/transfóbico [...] se consolida com os chamados "temas maduros" dos anos 1990. [...] Dessa época gestou-se a maioria das ideias do que seria o jogo digital contemporâneo — ideia que ainda vigora no mainstream: jogos extremamente violentos, com mecânicas e sistemas voltados à simulação bélica [...] onde as personagens femininas deveriam ser, ao mesmo tempo, um chamariz sexual e um prêmio ao jogador (tropo comumente nomeado como "donzela indefesa") (p. 253).

Assim, a indústria dos jogos eletrônicos se apresenta como um sistema que se retroalimenta, denominado "hegemonia do jogar" (From et al., 2007 como citado em Goulart & Nardi, 2017, p. 78). Isto é, um mercado construído por homens brancos, cisgêneros e heterossexuais, voltado para esses mesmos homens. O que evidencia a forma pelo qual os valores e hierarquias da sociedade patriarcal são transpostos também no espaço dos jogos eletrônicos. Esses, por sua vez, se tornam espaços de exercício de poder, de construção de subjetividades e de reprodução de valores sociais (Mendes, 2006). Nessa lógica, os jogos produzidos reforçam os valores e as perspectivas de quem os cria, bem como perpetua representações excludentes e naturaliza a violência aos sujeitos que escapam à norma hegemônica:

Com uma indústria discriminante e o foco nos jogos orientados para um público masculino nos jogos, poucas mulheres ingressam no mercado de trabalho dos jogos digitais, dificultando mudanças no conteúdo dos jogos, reservadas aos próprios homens que, naturalmente, reproduzem valores de poder masculino por meio da perpetuação inconsciente [...] (Almeida et al., 2019, p. 830).

Contudo, o mercado dos jogos eletrônicos passou por uma significativa expansão, dado o barateamento das tecnologias de acesso e a difusão da internet, os jogos saíram de um status de nicho. De modo que, segundo dados da Newzoo (2025), a arrecadação global da indústria dos jogos em 2025 foi de US\$188,8 bilhões, com cerca de 3,58 bilhões de jogadores em todo o mundo. No Brasil, a 13ª edição Pesquisa Game Brasil aponta que 82,8% da população brasileira consome jogos digitais, sendo as mulheres responsáveis por cerca de 52,8% desse total. No entanto, essa expansão não foi acompanhada de uma mudança nas

relações de poder que organizam o campo: a normativa hegemônica permanece estruturante. Assim, a hegemonia do jogar se sustenta, pois não basta a indústria ser majoritariamente masculina, bem como seu público consumidor, é necessário afastar mulheres e outros grupos dissidentes de ambos por meio de práticas discriminatórias, para que o sistema continue funcionando aos moldes patriarcais. Pode-se inferir que esse mecanismo de funcionamento não é somente limitante nos jogos, “mas também uma reafirmação dos papéis estereotipados dos sexos nas relações de gênero” (Almeida et al., 2019, p. 828). Nesse contexto, os jogos podem ser compreendidos como uma tecnologia de gênero, nos termos propostos por De Lauretis (2019). Visto que os jogos eletrônicos operam definindo quem protagoniza a ação, quem ocupa o papel sexualizado, quem salva e quem é salvo. Sendo assim, eles não apenas estão refletindo valores existentes na sociedade, mas fabricando ativamente identidades generificadas, ensinando o que significa ser homem ou mulher e o que se espera de cada gênero.

3.3. A violência de gênero nos jogos eletrônicos

Como visto ao longo deste trabalho, a estrutura patriarcal que rege nossa sociedade afeta os sujeitos antes mesmo de seu nascimento, uma vez que lhes é imposto um gênero e, conseqüentemente, um conjunto de expectativas, comportamentos e formas de existir socialmente. Tais vivências configuram experiências constitutivas da subjetividade (Guimarães & Pedroza, 2015), orientando os modos pelos quais os sujeitos percebem a si mesmos, aos outros e suas formas de relação no mundo. Nesse sentido, os jogos eletrônicos não se encontram dissociados dessas construções sociais, mas reproduzem e, por vezes, intensificam normas, discursos e relações de poder já presentes na sociedade. Assim, as experiências vividas nesses ambientes também participam da constituição subjetiva dos sujeitos. Seja por meio da reprodução de estereótipos de gênero, da objetificação das mulheres ou das diferentes formas de violência e exclusão direcionadas àquelas que ocupam esses espaços.

Dessa forma, é importante enfatizar que tais manifestações se constituem como violência de gênero no campo dos jogos eletrônicos em duas dimensões observáveis. A primeira forma diz respeito à sutileza que a imposição de gênero se apresenta nos elementos presentes nos jogos, como tecnologias de gênero (De Lauretis, 2019), os jogos produzem e reproduzem representações que reforçam os papéis sociais de gênero. Nesse sentido, a representação sexualizada de personagens femininas, as narrativas que reduzem a mulher a objeto de recompensa ou a papel de ser salva pelo homem e a ausência de protagonistas

femininas nos jogos constituem formas sutis e reiteradas de prescrever como homens e mulheres devem se comportar enquanto tais. Inscritas na própria estrutura do jogo, a repetição e a naturalização desse sistema operam ensinando quem tem o direito de agir e de ocupar o espaço e quem deve permanecer à margem, como coadjuvante, constituindo, assim, o que se compreende como violência simbólica:

A violência simbólica institui-se por meio da adesão que o dominado não pode deixar de conceder ao dominador (logo, à dominação), uma vez que ele não dispõe para pensá-lo ou pensar a si próprio, ou melhor, para pensar sua relação com ele, senão de instrumentos de conhecimento que ambos têm em comum e que, não sendo senão a forma incorporada da relação de dominação, mostram esta relação como natural; ou, em outros termos, que os esquemas que ele mobiliza para se perceber e se avaliar ou para perceber e avaliar o dominador são o produto da incorporação de classificações, assim naturalizadas, das quais seu ser social é o produto (Bourdieu, 1998, p. 41).

Essa lógica se estende à percepção dos jogadores, de modo que mulheres são constantemente deslegitimadas e desqualificadas em suas capacidades enquanto jogadoras. Corroborando essa discussão, Kelly et al., (2023) identificou que jogadoras tendem a ter suas habilidades subestimadas em comparação aos homens, mesmo quando apresentam desempenhos equivalentes, evidenciando que a percepção de competência é atravessada por expectativas de gênero socialmente construídas. Nessa perspectiva, os jogos, enquanto tecnologias de gênero, operam como mecanismos de reprodução da violência simbólica, na medida em que perpetuam os valores patriarcais e concepções hierarquizadas sobre homens e mulheres sem coerção explícita. Desse modo, a dominação é incorporada e reconhecida como natural pelos próprios sujeitos que dela participam (Almeida et al., 2019).

Contudo, a violência de gênero nos jogos não se limita a dimensão simbólica, ela também se manifesta de forma direta nas interações entre os jogadores, constituindo uma segunda expressão desse fenômeno. Posto isso, alguns jogos eletrônicos são fundamentados em experiência compartilhada, e, por esse motivo, possibilitam a comunicação em tempo real entre os jogadores por meio de chats de texto ou de voz dentro da própria plataforma. São jogos que se caracterizam como multiplayer online, exemplos mais famosos dessa modalidade incluem Valorant, League of Legends e Counter-Strike. É nesse espaço de comunicação que a violência de gênero se manifesta de forma explícita: insultos, assédio e outras práticas discriminatórias são frequentemente relatadas quando uma mulher é identificada pelos demais jogadores. Tal identificação pode ocorrer através da utilização de nomes associados ao feminino, da escolha de personagens socialmente percebidas como femininas, jogar em uma

função estereotipadamente atribuída às mulheres, ou, ainda, pelo reconhecimento da voz ao utilizar os meios de comunicação disponibilizados pelo próprio jogo.

Assim, é possível observar como estratégia para evitar discriminações e outras formas de violência, muitas mulheres escondem seu gênero ao jogar, seja pela utilização de nomes neutros ou masculinos, seja evitando o uso dos chats de voz, ou, até mesmo, deixando de jogar especificamente os jogos multiplayer e online. Nesse sentido, dados da Reach3 Insights (2021) revelam que 59% das mulheres que jogam escondem seu gênero durante as partidas visando evitar situações de violência. Além disso, embora representem a maioria quantitativa dos jogadores brasileiros (PGB, 2026), as mulheres continuam sendo o grupo que mais relata experiências de assédio em razão de sua identidade de gênero (ADL, 2023).

É válido destacar que a própria comunidade gamer¹ percebe o ambiente desses jogos como “tóxico”, termo utilizado para definir comportamentos de hostilidade contra outros jogadores:

Comportamentos tóxicos são aqueles que excedem o limite da competitividade e da disputa justa e agradável. Usuários considerados tóxicos prejudicam outros jogadores individualmente ou atrapalham até mesmo toda a sua equipe. Xingamentos diversos, racismo, xenofobia, agressão verbal, assédio, discurso de ódio e bullying são algumas das ações nocivas de alguns desses jogadores nas comunidades (Fonseca, 2018).

Ademais, o anonimato permitido pelas plataformas é um dos fatores que agravam a frequência em que ocorre a violência no ambiente dos jogos eletrônicos (Ribeiro, 2021). Desse modo, o agressor encontra-se protegido por avatares, nomes impessoais e pela possibilidade de criar diferentes contas em um mesmo jogo, o que dificulta sua identificação e responsabilização. Bem como a limitação dos mecanismos de punição presentes nos jogos, que podem variar desde o silenciamento temporário do agressor no chat da partida, até restrições temporárias de partidas ou a suspensão definitiva da conta (Fonseca, 2018). É importante enfatizar que tais medidas, mesmo quando aplicada a punição mais severa, representada pela suspensão definitiva da conta, não impedem que o jogador crie um novo 1 Grupo de pessoas que jogam jogos eletrônicos e estabelecem relações sociais em torno dessa prática, compartilhando linguagens, valores e formas de interação que se desenvolvem dentro e fora dos ambientes do jogo. perfil e continue jogando e nem fornecem uma reflexão acerca do ocorrido. Como consequência, práticas discriminatórias e violentas tendem a ocorrer com maior facilidade nesses ambientes e a se repetir após o término das restrições aplicadas, uma vez que sua ocorrência não se origina exclusivamente no contexto dos jogos. Ao contrário, tais manifestações estão relacionadas a valores e modos de relação incorporados pelos sujeitos

em seu processo de constituição, encontrando sustentação na estrutura patriarcal que permeia a sociedade.

Nesse sentido, a violência de gênero nos jogos eletrônicos está atrelada a lógica de manutenção das relações de poder que estruturam a sociedade patriarcal (Gimbo, 2021). De forma que, a ocupação de corpos historicamente marginalizados e invisibilizados como o das mulheres no ambiente dos jogos é frequentemente questionada, desmerecida e violentada. Isso se dá porque, ao ocuparem um espaço tradicionalmente dominado por homens brancos, cisgêneros e heterossexuais, as mulheres passam a ser percebidas como uma ameaça à posição de privilégio e à hegemonia identitária que tradicionalmente caracterizou o ambiente dos jogos eletrônicos (Goulart & Nardi, 2020). Logo, os ataques machistas e racistas surgem como formas de manutenção da norma, disfarçados sob o discurso de que a presença desses grupos e suas reivindicações por respeito e representatividade estariam inserindo uma dimensão “política” na experiência do jogo. Tal argumento sustenta-se na ideia de que os jogos constituiriam um universo dissociado da realidade social e, consequentemente, que a inclusão dessas pautas “destruiria” os jogos (Goulart & Nardi, 2020).

Posto isso, quando uma mulher é alvo de insultos, assédios e é desqualificada em um jogo eletrônico, tal violência não se reduz à expressão hostil de um indivíduo. A violência de gênero mobiliza um conjunto de significados sociais que historicamente associam o feminino à inferioridade, funcionando como mais uma expressão das relações de poder que organizam a sociedade. Esse discurso violento interpela a mulher jogadora, posicionando-a como inadequada, intrusa ou alguém que não pertence àquele espaço (Butler, 2021), e inscreve-se em sua subjetividade, produzindo diferentes afetamentos. Nessa perspectiva, a violência é simultaneamente individual e coletiva, pois é produzida e legitimada por uma ordem social que antecede os sujeitos e se reproduz por meio deles. Portanto, mulheres que jogam jogos eletrônicos estariam performando erroneamente seu gênero e invadindo espaços hegemonicamente masculinos, assim sendo percebidas como transgressoras da normativa de gênero e tornando-se alvo de mecanismos de punição e violência (Berth, 2023; Butler, 2019).

4. GESTALT-TERAPIA E OS EFEITOS DA VIOLÊNCIA

4.1. A Gestalt-terapia e sua compreensão de mundo e de ser humano

De acordo com o que foi exposto ao longo deste trabalho, podemos inferir que a violência é uma ação capaz de constituir e desconstituir subjetividades (Guimarães & Pedroza, 2015), na medida em que o sujeito se constitui em relação com o mundo e com os outros. Nesse sentido, a subjetividade pode ser compreendida como o processo pelo qual o universal se torna singular, isto é, o modo pelo qual cada sujeito, em contato com sua cultura, seus afetos e suas vivências, apropria-se e se constitui como único (Silva, 2009). Assim, o modo pelo qual um sujeito experiencia a violência, interfere na forma pela qual ele se percebe, se relaciona e existe no mundo. Para compreender de que forma as experiências de violência de gênero nos jogos eletrônicos afetam as mulheres que as vivenciam, a Gestalt-terapia fornece o suporte teórico necessário.

É importante ressaltar que a Gestalt-terapia é uma abordagem psicológica, fenomenológica, existencial e humanista, desenvolvida por Frederick Perls e Laura Perls por volta da década de 1940 (Yontef, 1988). Desse modo, “a Gestalt-terapia é fenomenologia aplicada” (Perls, Hefferline & Goodman, 1997, p. 28), isto é, parte da compreensão de que a experiência vivida constitui o ponto de partida para a compreensão do sujeito. Nesse sentido, a fenomenologia busca investigar como os fenômenos aparecem à consciência e como adquirem significado para quem os vivencia. Conforme afirma Dartigues (1992), “a tarefa efetiva da fenomenologia será, pois, analisar as vivências intencionais da consciência para perceber como aí se produz o sentido dos fenômenos, o sentido desse fenômeno global que se chama mundo” (p. 29). Portanto, para a fenomenologia a consciência é dotada de intencionalidade, de modo que os fenômenos do mundo são capturados, espontaneamente e intencionalmente, e a atribuição de sentido emerge conforme critérios históricos, sociais, situacionais e emocionais. Bem como, para além de capturar os fenômenos, a consciência também sintetiza passivamente a experiência do tempo, de modo a integrar as dimensões virtuais da experiência, passado e futuro, no presente transiente concreto.

Ademais, enquanto abordagem existencial, a Gestalt-terapia busca compreender como o ser humano experiencia e se relaciona com o mundo. Nessa perspectiva, Martin Heidegger investiga, por meio da fenomenologia, o que é o Ser (Ewald, 2008). Desse modo, para Heidegger aquilo que se revela à consciência não pode ser compreendido de forma separada da existência concreta daquele que experiencia o mundo. Assim, a essência manifesta-se em uma existência singular denominada Dasein, ou “ser-aí”. O Dasein é o que somos, não uma

entidade isolada, mas uma existência lançada no mundo, que vive uma relação constante e indissociável, o ser-aí é um ser-no-mundo (Giles, 1989). O “ser-aí” é o único que existe, pois somente ele é capaz de projetar-se em suas possibilidades, o que faz com que sua existência seja dinâmica, um projeto sempre em construção. Embora se projete em possibilidades, o Dasein reconhece sua própria finitude. Assim, sua existência é limitada pela morte, atravessada pela temporalidade que o envolve ao passado enquanto o projeta para o futuro. Por esse motivo, o ser-no-mundo é angustiado e inquieto, pois se sabe que é finito, livre e responsável. É válido destacar que a existência do “ser-aí” é atravessada pela facticidade, isto é, somos lançados no mundo e estamos sujeitos às circunstâncias deste mundo.

Dessa forma, o humanismo presente na Gestalt-terapia está relacionado com a vertente desenvolvida no âmbito da psicologia humanista, marcada pelo potencial de autorrealização do homem e da experiência vivida. De maneira que “a psicologia humanista nasce, pois, da necessidade de ampliar a visão do homem, que se achava limitada e restrita a apenas alguns aspectos, a alguns elementos, segundo as perspectivas behaviorista e psicanalítica” (Holanda, 1997, p. 16 como citado em Mendonça, 2013, p. 39). Diante do foco quase exclusivo do behaviorismo na observação do comportamento e na ênfase psicanalítica em relação ao inconsciente e às patologias, os autores humanistas consideravam que a compreensão do ser humano à vista dessas abordagens não ofereciam uma completude, uma totalidade fundamental para o entendimento do homem e sua existência. Posto isso, o humanismo busca atender uma visão alternativa de ser humano, valorizando-o em sua singularidade e em relação com o mundo e com os outros:

É, pois, uma re-significação deste humano, onde se prima pela sua dignidade e pela sua liberdade; é uma consideração da totalidade do ser humano, pois não há humanismo que recorra a um homem compartimentalizado; é a retomada do sentido da integração do homem ao meio em que vive, visto não poder ser considerada humanista a concepção que destaca o homem de seu meio, nem que destaca o meio do homem (Holanda, 1998, p. 21 como citado em Resende, 2024, p. 43).

Assim, “a Gestalt desenvolve uma perspectiva unificadora do ser humano, integrando ao mesmo tempo as dimensões sensoriais, afetivas, intelectuais e espirituais” (Ginger & Ginger, 1995, p. 17). Isso significa que o ser humano só pode ser compreendido de forma integral e indissociável de seu ambiente, sempre em uma relação organismo/ambiente, de forma que o sujeito se constitui enquanto tal na relação com o mundo, atribuindo sentidos às experiências vividas e sendo por elas constituído a todo instante (Cardoso, 2013). Tal perspectiva mostra-se especialmente relevante para esta pesquisa, uma vez que possibilita

compreender as experiências de violência de gênero nos jogos eletrônicos a partir dos sentidos produzidos pelas próprias participantes, privilegiando a forma como essas vivências são percebidas, significadas e incorporadas em suas trajetórias.

4.2. A Teoria do Self

Partindo da compreensão de que o sujeito se constitui e se transforma continuamente na relação organismo/ambiente, a partir da Teoria do Self (Perls, Hefferline & Goodman, 1997) é possível compreender como se dá esse processo. O self é entendido como um processo dinâmico e mutável, que acontece na fronteira de contato entre o organismo e o ambiente, mediando esse contato e sendo capaz de se atualizar a cada nova experiência (Bandeira et al., 2018). Para entender o self, faz-se necessário apresentar o que é contato e a fronteira de contato para a Gestalt-terapia.

O contato é a relação do organismo com o campo em que se está inserido, sendo o processo pelo qual o organismo busca assimilar ou rejeitar o que há de novo em suas vivências. Estar em contato implica sempre estar em contato com algo, sendo esse processo caracterizado por sua dinamicidade, criatividade e engajamento ativo. Refere-se a uma resposta consciente no campo (Perls, Hefferline & Goodman, 1997). A assimilação da novidade, portanto, não ocorre de forma passiva, dado que a interação entre organismo e campo ocorre por meio do comportamento em ato, orientado pela busca de satisfação das necessidades do organismo (D'Acri, 2014). Assim, “todo contato é ajustamento criativo do organismo e ambiente” (Perls, Hefferline & Goodman, 1997, p. 45). É por meio do contato que o organismo tem a possibilidade de crescimento, ao metabolizar o que é desconhecido, assimilando-o e transformando-o em um aspecto do self.

A fronteira de contato, por sua vez, é tida como o lugar de experiências entre o eu e o não eu, isto é, o mundo e outras pessoas:

O estudo da maneira como uma pessoa funciona em seu meio é o estudo do que acontece na fronteira de contato entre o indivíduo e seu meio. É nessa fronteira de contato que os eventos psicológicos têm lugar. Nossos pensamentos, nossas ações, nosso comportamento, nossas emoções são nosso modo de experiência e de encontro com esses eventos de fronteira (Ginger & Ginger, 1995, p. 127).

Compreender como o sujeito contata o mundo e aos outros é de grande valor para a Gestalt-terapia, uma vez que “o contato e o seu oposto, a fuga, são os meios de lidar na fronteira com objetos do campo” (D'Acri, 2014, p. 46).

Dessa forma, “chamamos self ao sistema complexo de contatos necessários ao ajustamento no campo imbricado” (Perls, Hefferline & Goodman, 1997, p. 179). Isso significa que o self, ao integrar as funções perceptivo-proprioceptivas, as funções motoras e as necessidades fisiológicas, se ajusta no campo conforme as demandas emergentes do ambiente e do organismo. Trata-se sempre de uma relação organismo/ambiente, uma vez que ambos são indissociáveis e se implicam mutuamente. Assim, aquilo que se apresenta como necessidade iminente no campo surge como figura, demandando uma ação no agora já, enquanto o restante dos elementos ficam retidos no fundo, compondo o conjunto de experiências e situações inacabadas. Ademais, a realidade com a qual entramos em contato não tem caráter objetivo e imutável, sua condição está relacionada a uma potencialidade, um conjunto de possibilidades, que através do contato faz-se concreto (Perls, Hefferline & Goodman, 1997). Nesse sentido, as dimensões virtuais da experiência, passado e futuro, orientam e organizam o comportamento no aqui e agora. Desse modo, as experiências retidas no fundo de vividos e aquilo que se deseja para o futuro se apresentam como diferentes possibilidades no presente, sendo compreendidos, portanto, como potencialidades. Então, o self identifica-se com algumas possibilidades enquanto aliena-se a outras, em direção a uma nova figura única. Com isso:

O self, portanto, não é uma entidade fixa nem uma instância psíquica — como o “Eu” ou “Ego” — mas um *processo* especificamente pessoal e característico de sua maneira própria de reagir, num dado momento e num dado campo, em função de seu “estilo” pessoal. Não é o seu “ser”, mas seu “ser no mundo” — variável conforme as situações (Ginger & Ginger, 1995, p. 126).

Além disso, o self dispõe de três funções interdependentes que compõem o ajustamento criativo: o Id, o Ego e a Personalidade. Assim, a função Id concerne ao fundo de vividos do sujeito, contém as situações passadas inacabadas, as necessidades vitais (Ginger & Ginger, 1995), bem como as primeiras percepções do ambiente e os sentimentos iniciais provenientes da relação entre organismo e ambiente (Perls, Hefferline & Goodman, 1997). Trata-se da dimensão mais espontânea e pré-reflexiva da experiência, responsável por fornecer o material a partir do qual novas figuras podem emergir. Dessa forma, o Id possui um caráter predominantemente passivo, visto que não abrange a deliberação de ações, mas corresponde àquilo que é sentido, percebido e mobilizado no campo antes da ação voluntária do sujeito. Por outro lado, a função Personalidade diz respeito ao horizonte de futuro, às representações que o sujeito constrói de si mesmo em direção a uma identidade. É por meio dessa função que as experiências vividas são assimiladas e integradas. Conforme afirmam

Perls, Hefferline & Goodman (1997), a “Personalidade é o sistema de atitudes adotadas nas relações interpessoais; é a admissão do que somos, que serve de fundamento pelo qual poderíamos explicar nosso comportamento, se nos pedissem uma explicação” (p. 187). Assim, a função Personalidade corresponde às imagens que o sujeito desenvolve acerca de si mesmo e do mundo, estando em constante transformação à medida que novas experiências são assimiladas, sendo, portanto, a “réplica verbal do self” (Perls, Hefferline & Goodman, 1997, p. 188). Tanto a função Id, quanto a função Personalidade fornecem as bases a partir das quais a função Ego poderá operar, orientando os processos de escolha e ajustamento frente às demandas emergentes do campo organismo/ambiente. Logo, a função Ego pode ser entendida como o sujeito em ato, correspondendo à deliberação de comportamentos em direção às escolhas ou rejeições, em aumentar ou diminuir o contato e a manipulação do meio a fim de saciar as necessidades (Ginger & Ginger, 1995).

4.3. Violência, interrupções de contato e o sofrimento como fenômeno relacional

A compreensão do self e a constituição da subjetividade na relação campo organismo/ambiente evidencia que as experiências vivenciadas e os sentidos atribuídos pelo sujeito não concernem a uma dimensão exclusivamente individual. Visto que o contato só é possível em um campo relacional, toda experiência humana é constituída na relação com o ambiente. Assim, os afetamentos produzidos nessas relações repercutem nos modos de contato do sujeito e, conseqüentemente, nas formas que o sofrimento se expressa no campo. Dessa forma, a observação dessa dinâmica permite compreender de que maneira a violência de gênero vivenciada pode interferir nos processos de contato e nos ajustamentos realizados pelas jogadoras diante das demandas do campo.

Nesse sentido, faz-se necessário retomar a Teoria de Campo de Kurt Lewin. Campo é o espaço de vida do sujeito (Rodrigues, 2014), entendido como uma totalidade de acontecimentos mutuamente interdependentes. Desse modo, ao conceber pessoa e ambiente como instâncias que coexistem em interação permanente (Ginger & Ginger, 1995), pode-se afirmar que o “sofrimento nasce das relações atravessadas e emerge na fronteira de contato como um campo fenomênico cocriado” (Francesetti et al., 2013; Francesetti, 2015, 2019a, 2019b, como citado em Francesetti, 2021, p. 108). Isto é, o sofrimento é uma cocriação do campo, produto das condições relacionais, históricas e culturais em que o sujeito está inserido. De maneira que o campo pode ser definido como:

um todo, um evento é parte do todo, todas as partes estão relacionadas e se influenciam mutuamente, inscrito em um determinado tempo e espaço, no presente já. Uma vez que aquilo que produz afeto ou algum efeito só pode produzir no momento presente da situação, mesmo que o objeto da experiência que esteja gerando afetos tenha acontecido no passado (Yontef, 1998, p. 160).

Sendo assim, "nenhum comportamento humano poderia ser explicado em termos de causalidade histórica" (Mailhiot, 2013, p. 61). O comportamento humano, ao estar inscrito em uma temporalidade e atravessado pelas variáveis presentes no contexto de cada pessoa, não pode ser compreendido como resultado linear de experiências passadas, mas como expressão das interações que ocorrem no presente, dentro de um campo de forças dinâmico. O campo corresponde, portanto, ao conjunto de condições psicológicas e ambientais que coexistem em um dado momento e que, em sua totalidade, influenciam o modo de ser e agir do sujeito e evidencia o caráter relacional do sofrimento.

Nessa perspectiva, a violência enquanto dispositivo regulador das relações de poder e do controle dos corpos femininos (Berth, 2023; Gimbo, 2024), produz efeitos concretos sobre o self de quem a vivencia. Desse modo, quando um sujeito é ferido pelo discurso, ocorre uma perda de contexto, de desconhecer o próprio lugar que ocupava no campo (Butler, 2021), o sujeito é destituído de si:

A violência é certamente uma mancha terrível, uma maneira de expor, da forma mais aterrorizante, a vulnerabilidade primária humana a outros seres humanos. É uma forma pela qual somos entregues, sem controle, à vontade do outro [...] Essa vulnerabilidade, no entanto, torna-se altamente exacerbada sob certas condições sociais e políticas, especialmente aquelas em que a violência é um modo de vida e os meios para garantir a autodefesa são limitados. (Butler, 2026, p. 49)

Assim, o discurso violento contra a ocupação dos corpos não normativos em ambientes hegemonicamente masculinos, brancos, cisgêneros e heterossexuais, como os jogos eletrônicos, repercute sobre o funcionamento integral do sistema de contatos das vítimas, comprometendo sua capacidade de agir espontaneamente no presente. Em especial, a violência pode causar a interrupção de contato na função Personalidade do self, fenômeno descrito por Perls, Hefferline e Goodman (1997) como *misery*, traduzido na edição brasileira como *aflição*. Os autores compreendem esse fenômeno como “distúrbio do self espontâneo” (1997, p. 235), o que indica a perda da flexibilidade necessária para que o sujeito possa responder naturalmente às demandas do campo e de suas necessidades. Diferentemente das interrupções decorrentes da ausência de fundo para lidar com a experiência demandante no

agora já da situação, como na psicose, e da neurose, em que o funcionamento do self permanece preservado, mas a interrupção se manifesta no comportamento presente, o comprometimento da função Personalidade emerge de condições externas ao self (Gimbo, 2023):

Toda e qualquer situação sobre a qual as condições de ação e desejo do organismo estão aquém constituem interrupções do *self* espontâneo, estão além das nossas possibilidades de escolha e deliberação, nos são imputadas por forças exteriores a nós e sobre as quais temos pouco ou nenhum efeito (p. 7).

Uma vez que, em razão dos impedimentos exteriores ao self presentes no campo, a identidade é também destituída, de tal forma que a identificação e os papéis sociais deixam de ser um exercício livre e passam a ser cunhados pelo outro (Gimbo, 2023). Logo, a maneira pela qual o sujeito se reconhece e atribui sentido à própria existência passa a ser atravessada pelas relações de poder que limitam suas possibilidades de ser e estar no mundo. Dessa forma, aspectos identitários das vítimas são destituídos, de modo que determinados pertencimentos e lugares sociais tornam-se inacessíveis ou são vivenciados como não legítimos. O processo de seleção das necessidades, sejam elas físicas, psicológicas ou sociais é prejudicado, de maneira que determinadas figuras deixam de encontrar condições para se completar no campo. Como consequência, experiências de aflição tendem a se perpetuar, restringindo a abertura do sujeito para novas possibilidades de existência e de contato, comprometendo o funcionamento do self em suas três funções:

A função ego das vítimas é interdita, submetida ao poder de outrem, restando poucas possibilidades (ou nenhuma, nos casos de feminicídio) de escolha livre de ação. [...] Como fundo habitual retido da experiência, as mulheres sabem que podem sofrer outra vez e o *self* fica inteiramente comprometido (Gimbo, 2023, p. 44).

Nesses casos, a limitação na forma como o sujeito se relaciona com o ambiente constitui-se como mecanismo de defesa diante de um campo que, reiteradamente, se apresentou como hostil e ameaçador. Não ao acaso, como visto ao longo deste trabalho, mas como estratégia de manutenção de uma ordem patriarcal que, por meio da exclusão, violência e deslegitimação, busca regular quem pode ocupar determinados espaços e de que forma essa ocupação deve ocorrer (Butler, 2019; Berth, 2023; Gimbo, 2024).

5. METODOLOGIA

A presente pesquisa é de natureza básica, uma vez que tem como finalidade principal a produção de conhecimento teórico sobre o fenômeno investigado, sem a intenção de aplicação prática imediata. Trata-se de um estudo de corte transversal, no qual os dados foram coletados em um único momento no tempo, permitindo uma análise pontual da realidade estudada, sem acompanhamento longitudinal das participantes. Quanto aos objetivos, a pesquisa é de caráter exploratório-descritivo, pois busca, inicialmente, maior familiaridade com o tema investigado, especialmente em contextos ainda pouco consolidados na literatura, ao mesmo tempo que descreve suas características e manifestações a partir dos dados coletados, sem a pretensão de estabelecer relações de causa e efeito. Além disso, a escolha pela abordagem qualitativa se justifica pela natureza do objeto de estudo: compreender experiências subjetivas de violência de gênero exige uma escuta atenta às singularidades das falas, aos sentidos produzidos pelas participantes e às nuances que dados quantitativos não seriam capazes de capturar (Minayo, 2014).

A pesquisa foi desenvolvida em duas etapas complementares. A primeira consistiu em uma revisão bibliográfica e documental, realizada previamente à coleta de dados empíricos, com o objetivo de construir o referencial teórico que orientou tanto a produção do roteiro de entrevistas quanto a análise posterior dos dados. Foram consultados artigos científicos, livros, capítulos de livros e materiais jornalísticos, buscados nas plataformas SciELO, Google Scholar, PePSIC, Portal da CAPES e LILACS, recursos que oferecem revisão atualizada e oficial da literatura tanto internacional quanto nacional. A análise documental dos materiais jornalísticos permitiu ampliar a compreensão sobre as formas como a violência de gênero nos jogos eletrônicos se manifesta e é percebida socialmente, complementando o que a literatura acadêmica já havia sistematizado. As buscas foram realizadas em português e em inglês, com aplicação, sempre que possível, de filtros para a área de psicologia e estudos publicados nos últimos cinco anos. Tal procedimento constituiu a base teórica desta pesquisa, permitindo compreender de que forma o patriarcado se relaciona com a violência de gênero e discutir os afetamentos produzidos por esse sistema sobre as jogadoras de jogos eletrônicos, a partir da Teoria do Self em Gestalt-terapia.

A segunda etapa consistiu na coleta de dados empíricos por meio de entrevistas semiestruturadas, realizadas com quatro participantes. O recrutamento ocorreu mediante formulário divulgado entre alunas do curso de Psicologia da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Goiás. Como critérios de inclusão, as voluntárias deveriam: ser

maiores de idade, estar regularmente vinculadas ao curso de Psicologia da UFG e jogar jogos eletrônicos. Ao todo, foram recebidas nove inscrições. Dessas, duas foram excluídas por não atenderem ao critério de vínculo com o curso de Psicologia, sendo estudantes do curso de Pedagogia. Outras três desistiram de participar antes da realização da entrevista. As quatro participantes restantes atenderam a todos os critérios de inclusão e concluíram a entrevista. Foram excluídas participantes que não preencheram completamente o formulário de manifestação de interesse, que não atenderam a algum dos critérios de inclusão estabelecidos ou que desistiram de participar antes da realização da entrevista. No que diz respeito aos aspectos éticos, a coleta de dados foi conduzida em conformidade com os princípios éticos vigentes e com autorização institucional do Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da Universidade Federal de Goiás. Todas as participantes assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE – Apêndice A), sendo informadas sobre os objetivos da pesquisa, seus direitos, possíveis riscos e benefícios. Foi garantido o direito de desistência a qualquer momento, bem como a possibilidade de não responder a perguntas que causassem desconforto, assegurando a confidencialidade e o sigilo das informações e das participantes. A coleta de dados foi realizada por meio de entrevistas semiestruturadas individuais, conduzidas de forma remota pelo aplicativo Zoom. As entrevistas foram gravadas em áudio e vídeo mediante consentimento explícito das participantes, registrado no TCLE. Após a realização, as gravações foram transcritas na íntegra pela pesquisadora, de forma a preservar fielmente o conteúdo das falas. O roteiro de entrevista, apresentado no Apêndice B, foi construído com base no referencial teórico adotado e nos objetivos da pesquisa. Dessa forma, contemplou os seguintes temas: a entrada no universo dos jogos eletrônicos; estilos de jogos utilizados; experiências de jogo; identificação com personagens; vivências de violência durante ou no contexto de jogo; afetações geradas pela violência.

Para o tratamento dos dados, o material transcrito foi importado para o software MAXQDA 26.0.0, reconhecido internacionalmente para análise de dados qualitativos e métodos mistos, com a finalidade de organização e sistematização do corpus de pesquisa. Previamente à codificação, foram construídos 16 códigos a partir de categorias analíticas fundamentadas no referencial teórico adotado, nos objetivos da pesquisa e no material emergente do discurso das participantes, organizados por categoria, questão norteadora e códigos derivados, conforme apresentado na Tabela 1:

Tabela 1

Categorias, questões norteadoras e códigos derivados para análise do software MAXQDA 26.0.0

Categoria / Eixo	Questão norteadora	Código derivados
<i>Violência</i>	A violência contra a mulher é mais intensa do que com os homens	Violência relacional; violência de conteúdo
	Os principais tipos de violência	Misoginia; racismo; demais violências
	As mulheres reagem de forma específica em relação à ameaça da violência vindo dos jogos competitivos	Reação à violência; tipo de ajustamento
	As mulheres sofrem majoritariamente violências diretas em relação à apenas presenciarem	Sofrer violência; presenciar violência
<i>Elementos do jogo</i>	Os jogos <i>online multiplayer</i> são mais estressante do que jogos individuais	Estilo de jogo
	A narrativa presente nos jogos pode fornecer contexto/ensinamentos/regras/leis sobre a violência	Narrativa; ensinamentos / informação / contexto
	As denúncias e as punições não são eficazes	Punições
<i>Contato e identidade</i>	Como se deu o primeiro contato com jogos	Primeiro contato / idade relativa ao primeiro contato
	Qual o fator e os motivos que levam à identificação com os personagens ou com o jogo	Fator de identificação
	Falta de representatividade nos jogos	Representatividade

Os dados quantitativos gerados pelo MAXQDA 26.0.0, como frequências de codificação e co-ocorrências entre códigos, foram utilizados como recurso auxiliar de organização analítica. Nesse sentido, ressalta-se que a interpretação qualitativa das falas constitui o eixo central da análise, os dados fornecidos orientaram a identificação de possíveis correlações nas narrativas das participantes, sem finalidade estatística.

Assim, o material foi organizado e sistematizado em quatro etapas: Etapa 1 – Administração de codificações; Etapa 2 – Resultados individuais; Etapa 3 – Explorador de códigos; e Etapa 4 – Demonstrações gerais do discurso. Essas etapas possuem funções distintas voltadas à organização e visualização dos dados codificados. A Etapa 1 consistiu na organização e exposição dos conteúdos presentes em cada código, resultando em 16 tabelas que reúnem todos os trechos codificados de cada documento analisado. A etapa 2, por sua vez, focaliza a organização desses códigos por participante, apresentando a frequência de palavras nas transcrições, bem como a porcentagem de ocorrência dos códigos nos trechos textuais, sistematizados em tabelas. Além disso, possibilita a visualização da construção

discursiva de cada entrevistada, ao recuperar os dados associados aos códigos específicos atribuídos às suas falas. Quanto à etapa 3, evidencia a distribuição dos códigos, contemplando informações como número de segmentos codificados, presença em documentos, frequência de ocorrência, porcentagem de cobertura textual, co-ocorrências entre códigos e palavras mais frequentes. Por fim, a etapa 4 se caracteriza como uma síntese geral dos dados, permitindo o cruzamento de informações por meio de tabelas e gráficos, oferecendo uma visão ampliada da presença e articulação dos códigos ao longo das transcrições. É importante destacar que essas etapas tiveram função organizativa e de visualização dos dados, sem pretensão analítica autônoma. Logo, a interpretação dos dados permaneceu ancorada no referencial teórico e na leitura qualitativa das falas das participantes.

Dessa forma, as categorias foram organizadas em três eixos analíticos, construídos como agrupamentos que permitem observar como diferentes dimensões da experiência das participantes se relacionam e dialogam com o referencial teórico desenvolvido. A análise, portanto, considerou tanto a frequência de ocorrência de cada código quanto as co-ocorrências entre códigos, permitindo identificar não apenas os temas mais presentes nas falas, mas as formas como eles se articulam entre si. Os resultados foram discutidos em diálogo com o referencial teórico construído na primeira etapa, integrando os dados produzidos nas entrevistas aos conceitos da Gestalt-terapia e dos estudos de gênero que fundamentam este trabalho.

6. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Este capítulo apresenta e discute os resultados obtidos por meio das entrevistas semiestruturadas realizadas com as quatro participantes da pesquisa, identificadas como P1, P2, P3 e P4. O processamento dos 16 códigos no software MAXQDA 26.0.0 resultou em um total de 760 ocorrências, contabilizadas a partir da frequência com que os códigos apareceram nos relatos das participantes. Complementarmente, foi produzida uma tabela de co-ocorrência entre os códigos, permitindo identificar quais categorias tendem a aparecer simultaneamente nas falas das participantes, oferecendo uma compreensão mais abrangente das relações entre os fenômenos descritos. Portanto, a análise integra a frequência de ocorrência dos códigos, que evidencia a distribuição de cada tema nos relatos, e a co-ocorrência entre eles, que permite compreender de que maneira tais temas se articulam.

Assim, os códigos foram organizados em três eixos analíticos, correspondentes às categorias construídas durante o processo de codificação: Contato e identidade, Elementos do jogo e Violência. Essa organização resultou da articulação entre o referencial teórico e as questões norteadoras que orientaram a construção dos códigos. Desse modo, a análise apresentada a seguir está fundamentada nas hipóteses e pressupostos teórico-metodológicos que sustentam a elaboração desta pesquisa. É importante salientar que o eixo Violência constitui o principal objetivo de interesse deste estudo, uma vez que discorre acerca da violência nos jogos eletrônicos e dos afetamentos gerados em quem a vivencia. Considerando que o fenômeno da violência de gênero não se apresenta de forma isolada, a análise dos eixos Contato e identidade e Elementos do jogo mostrou-se necessária para compreender as condições nas quais a violência se atualiza e produz ajustamentos no sujeito. Assim, os três eixos permitem articular as formas de identificação, pertencimento e significação que compõem o campo existencial no qual os afetamentos da violência de gênero se configuram.

Antes, faz-se necessário registrar a discrepância da distribuição das ocorrências entre as participantes. P1 responde por 574 das 760 ocorrências totais (75,5% do material codificado), enquanto P2, P3 e P4 contribuem com 67, 51 e 68 ocorrências, respectivamente. Essa assimetria pode nos indicar que P1 trouxe uma narrativa significativamente mais extensa e densa que as demais, especialmente nos códigos Ensinaamentos/informação/contexto (133 ocorrências em P1, contra 1, 0 e 6 nas demais) e Narrativa (41 em P1, contra 1, 1 e 1); dado esse que será considerado ao longo da análise.

6.1. Eixo Contato e Identidade

O primeiro eixo analítico agrupa os códigos derivados das questões norteadoras relativas ao contato, ao fator de identificação com os jogos ou personagens e quanto à representatividade nos jogos: Representatividade (28 ocorrências), Primeiro contato com os jogos (23 ocorrências) e Fator de identificação (14 ocorrências). As co-ocorrências neste eixo são: Fator de identificação e Representatividade (5) e Fator de identificação e Ensinaamentos/informações/contexto (4). É válido ressaltar que este é um eixo com o menor número de co-ocorrências, o que limita as possibilidades de análise relacional entre os códigos. Embora o código Primeiro contato com os jogos não seja aprofundado nesta análise, dado que não se relaciona diretamente com os objetivos centrais da pesquisa, alguns elementos merecem destaque. Duas participantes relataram ter iniciado sua relação com os jogos eletrônicos por intermédio de parentes homens (P1 e P3), enquanto uma ingressou por influência de uma amiga (P2) e outra diz ter começado espontaneamente (P4). Ainda que não permitam generalizações, esses dados sugerem que as trajetórias de entrada nesse meio podem ocorrer atravessadas por relações sociais de gênero, se pensadas a partir da socialização de meninos com os jogos (Almeida et al., 2019), bem como pelas possibilidades de acesso disponíveis para cada participante. Já os códigos Representatividade e Fator de identificação, por sua vez, permitem compreender de que maneira as participantes se reconhecem, ou não, nos jogos eletrônicos. Logo, a relação de identificação com esse espaço se mostra relevante para a compreensão dos efeitos da violência de gênero nas jogadoras. Por fim, é válido destacar que o código Ensinaamentos/informações/contexto possui caráter explicativo e foi utilizado com a finalidade de registrar elementos contextuais presentes nas narrativas das participantes, tais como experiências anteriores ou informações complementares necessárias à compreensão dos relatos. Desse modo, trata-se de um código de apoio à análise, e não de uma categoria analítica em si. Assim, sua co-ocorrência com Fator de identificação (4) não indica uma relação temática específica, mas fornece o contexto em que as experiências de identificação emergem, permitindo compreender os elementos aos quais as participantes atribuem significado em suas vivências com os jogos eletrônicos.

Dessa forma, Representatividade (28) é o código com maior frequência neste eixo, com maior incidência em P1 (21), enquanto P2, P3 e P4 registram apenas 2, 3 e 2 ocorrências, respectivamente. Ao associarmos Fator de identificação (14), com maior ocorrência também na participante P1 (8) e sua co-ocorrência baixa com Representatividade (5), pode-se inferir que, mesmo as participantes percebendo a representação feminina nos jogos, isso nem sempre se traduz em identificação. Conforme apontam Almeida et al. (2019), a forma como

personagens femininas são frequentemente representadas: sexualizadas, secundarizadas ou a partir de estereótipos de gênero. Assim, ainda que haja a presença de personagens femininas, a forma como essas personagens são construídas pode dificultar o reconhecimento e a identificação das jogadoras, bem como sua permanência em determinados estilos de jogos. Como aponta P2:

É muita pouca representatividade boa, positiva, assim. Por exemplo, mesmo quando tem personagens mulheres, são extremamente sexualizadas [...] faz parecer que esse jogo não é feito para você [...] por exemplo, se você tem um jogo que os personagens femininos são extremamente sexualizados, então, se você for uma mulher e entrar nesse jogo, nessa comunidade, as pessoas podem te receber dessa mesma forma (2025).

Além da sexualização, P3 chama atenção para a existência de padrões corporais e raciais que limitam as possibilidades de representação: “Se eu penso na maioria dos personagens que me vem à cabeça agora eles são todos brancos ou são magros. Então eu acho que tem um padrão físico seguido e pessoas que não são representadas” (2025). No entanto, a mesma participante relata uma experiência significativa de identificação ao entrar em contato com uma personagem lésbica em *Life is Strange*: “Foi a primeira vez que eu vi uma representatividade LGBT em um jogo” (2025).

Por sua vez, P4 reconhece mudanças recentes na forma como mulheres vêm sendo representadas nos jogos eletrônicos, destacando o aumento de protagonistas femininas e a redução de representações estereotipadas e sexualizadas, embora seja uma mudança que ocorre de forma lenta:

[...] de 2015 para trás, a representação feminina era pouca, e, além de ser pouca, era muito sexualizada. [...] Tem muitos jogos que estão lançando recentemente que têm uma representação feminina mais fiel à realidade, porque não são personagens extremamente sexualizadas com um corpo irreal, uma personalidade assim meio esdrúxulas como estereótipo. Muito jogo também está tendo mais personagens femininas como protagonistas, que era uma coisa que não tinha [...] Então eu acho que está mudando a forma que as personagens femininas são representadas, mas não tá perfeito, tem muito jogo ainda que as personagens são super sexualizadas, com roupas curtas. Mas é uma mudança, é uma mudança lenta, né? Mas está acontecendo (2025).

Em contrapartida, P1 não apenas reconhece a presença de personagens femininas nos jogos, como também descreve experiências de identificação com algumas dessas representações:

E a Raze¹ é brasileira, ela é baiana, ela é muito explosiva. Ela é uma personagem assim, brasileira mesmo [...] Pelo que ela representa no jogo, ela representa o Brasil todo no jogo. Ela sempre foi a maior referência, a personagem que eu mais gostei e que eu mais me identifiquei (2025).

Além da identificação com personagens, a participante também atribui significado à presença de mulheres reais ocupando posições de destaque no cenário dos jogos eletrônicos, que, juntos, podem explicar a maior incidência dos códigos Representatividade e Fator de identificação em sua narrativa:

Ter uma pessoa ali que ocupa um lugar que grande parte do tempo é negado para a gente, como foi negado pra mim quando eu era criança, meu irmão não deixava jogar. [...] Ver ela ocupando esse espaço e se destacando e ganhando [...] eu acho isso muito legal, muito significativo” (2025).

Nesse sentido, os relatos sugerem que a representatividade envolve a possibilidade de que essas representações permitam experiências de reconhecimento e identificação. Sendo que a identificação depende da capacidade de se reconhecer em aspectos considerados significativos para a própria experiência, o que dificilmente ocorrerá quando a representação reproduz estereótipos. A fala de P1 acrescenta uma dimensão relevante à discussão: a ocupação de espaços majoritariamente masculinos por mulheres pode ampliar horizontes de identificação e de pertencimento, favorecendo a percepção de que esses lugares também podem ser legitimamente ocupados por elas. Como também, a narrativa de P1 evidencia que a exclusão de mulheres no universo dos jogos pode se manifestar desde os primeiros contatos com esse meio, uma vez que a participante relata que, durante a infância, seu irmão a impedia de jogar. Além disso, as mudanças gradualmente percebidas pela participante P4 podem estar relacionadas às reivindicações por maior diversidade e inclusão nos jogos eletrônicos, historicamente marcados pela predominância de homens, cisgêneros, brancos e heterossexuais. Não por acaso, tais transformações frequentemente encontram resistência, uma vez que a ampliação da visibilidade de corpos e experiências tradicionalmente marginalizados é percebida como uma ameaça às hierarquias e normas que por muito tempo caracterizaram esse espaço. Em resposta, a violência emerge como forma de manutenção das relações de poder (Goulart & Nardi, 2020; Gimbo, 2021).

¹Raze é uma das personagens do jogo de tiro em primeira pessoa (*First-Person Shooter* - FPS) *Valorant*, desenvolvido pela Riot Games. A personagem é apresentada como originária de Salvador, Bahia, incorporando elementos culturais associados ao Brasil em sua aparência, linguagem e personalidade.

6.2. Eixo Elementos do jogo

O segundo eixo concerne aos códigos derivados das questões norteadoras que se relacionam com elementos presentes nos jogos: Ensinaamentos/informação/contexto (140), Estilo de jogo (83), Punições (45) e Narrativa (44). Sendo as co-ocorrências de maior destaque: Ensinaamentos/informação/contexto e Violência relacional (24), Ensinaamentos/informação/contexto e Narrativa (24), Ensinaamentos/informação/contexto e Violência de conteúdo (21), Estilo de jogo e Narrativa (19), Estilo de jogo e Violência de conteúdo (15), Punições e Violência relacional (11), por fim, Estilo de jogo e Violência relacional (8).

Dessa forma, é válido destacar que o código Ensinaamentos/informação/contexto (140), utilizado como recurso auxiliar para contextualizar os relatos das participantes, apresentou distribuição desigual entre elas, com 133 ocorrências em P1, em contraste com 1, 0 e 6 ocorrências em P2, P3 e P4, respectivamente. O mesmo ocorre com o código Narrativa, empregado para registrar informações relativas à história ou às mecânicas dos jogos, cuja distribuição foi de 41 ocorrências em P1, e apenas 1 ocorrência em cada uma das demais participantes. Tal assimetria contribui para explicar o fato de P1 corresponder por 75,5% das ocorrências codificadas, uma vez que em seu relato demonstrou maior densidade descritiva e contextual, com explicações mais detalhadas sobre sua experiência com os jogos eletrônicos. Ademais, a participante é a que relata maior envolvimento com jogos online multiplayer entre as entrevistadas, o que pode ter favorecido uma narrativa mais ampla e diversificada acerca desse universo. Esse argumento é reforçado pelas co-ocorrências do código Ensinaamentos/informação/contexto com Violência relacional (24), Violência de conteúdo (21) e Narrativa (24), indicando que as informações fornecidas pela participante estiveram associadas à descrição de experiências de violência e aos elementos narrativos dos jogos, o que enriquece seu relato.

Posto isso, o código Estilo de jogo (83) foi utilizado para identificar quais categorias de jogos as participantes mencionaram em seus relatos, abrangendo jogos online multiplayer, jogos single player, jogos de narrativa entre outros gêneros mencionados durante as entrevistas. Além disso, esse código possibilitou investigar em que medida determinadas modalidades, especialmente os jogos online multiplayer estão associados, ou não, à ocorrência da violência. Nesse sentido, o código co-ocorre com Narrativa (19), Violência de conteúdo (15) e Violência relacional (8), sugerindo que as diferentes modalidades de jogo podem estar relacionadas a formas distintas de violência. De modo geral, observa-se que jogos de narrativa single player tendem a aparecer mais relacionados à violência de conteúdo,

ou violência simbólica, enquanto jogos online multiplayer se associam com maior frequência à violência relacional, o que indica diferentes modos de manifestação da violência a depender da categoria do jogo, o que também não isenta os jogos online multiplayer de conterem violência simbólica em seus conteúdos. Entretanto, as implicações das associações com Violência de conteúdo e Violência relacional para a experiência das participantes e seus possíveis afetamentos serão aprofundadas no eixo referente à Violência. Já a co-ocorrência entre Estilo de jogo e Narrativa (19), aponta que as participantes recorrem aos elementos da história, dos objetivos e das mecânicas dos jogos para descrever e atribuir sentido às experiências retratadas em seus conteúdos:

Então me faz refletir sobre muitas coisas, tanto o *Persona* que eu falei que ele discute violência contra jovens e adolescentes ou o *Life is Strange* também, que vai falar sobre uma representatividade e também fala sobre depressão (P3, 2025).

Dessa forma, as narrativas podem suscitar reflexões acerca de violência, representatividade, depressão e outros temas sociais. Isso reforça a compreensão de que os jogos eletrônicos não se restringem ao entretenimento, constituindo também produções culturais capazes de produzir sentidos e participar dos processos de subjetivação (Mendes, 2006).

No que se refere ao código Punições, buscou-se investigar se as denúncias e as punições aplicadas pela própria plataforma do jogo eram percebidas como ferramentas eficazes. O código apresentou frequência total de 45 (P1: 35, P2: 3, P3: 2, P4: 5) e co-ocorrências com Violência relacional (11), Ensinaamentos/informação/contexto (16) e Tipo de Ajustamento (4). Essas co-ocorrências indicam que as menções às punições e mecanismos de regulação aparecem articuladas tanto às situações de violência entre jogadores, quanto aos elementos explicativos que contextualizam tais experiências. A relação com o código Tipo de ajustamento (4) será aprofundada no eixo referente à violência, por se relacionar diretamente aos modos de enfrentamento decorrentes.

Nesse sentido, a participante P4 destaca limites percebidos nesses mecanismos de punição: “O sistema de punição funciona na conta, né? [...] Então, esse sistema funciona para banir o jogador em uma conta específica, não para o jogador parar com esse comportamento” (2025). Tal entendimento é reforçado por P1, ao discorrer sobre os elementos relacionados ao anonimato e à dificuldade de responsabilização dos jogadores no ambiente online:

A gente tem o nick, a forma como se chama no jogo, e eu posso colocar qualquer nome [...] Então existe um certo anonimato em que a pessoa não vai ser procurada, identificada, localizada e nada disso. Então ela pode gritar, ela pode xingar a pessoa do

que for. No máximo, ela vai receber uma punição dentro do jogo, uma punição por determinado tempo [...] E, enfim, eu acho que esse anonimato também é uma variável importante dessa questão de realizar essas ofensas, de terem esses comportamentos, é a cultura também (2025).

Portanto, ainda que existam ferramentas de denúncia, estas parecem atuar principalmente sobre dimensões pontuais e individuais do comportamento dos jogadores, sem necessariamente incidir sobre as condições que sustentam a recorrência dessas práticas no ambiente dos jogos. Logo, o anonimato e a complexidade em aplicar punições eficazes são percebidos pelas participantes como um fator que contribui para a manutenção dos comportamentos ofensivos.

6.3. Eixo Violência

O terceiro eixo analítico agrupa os códigos derivados das questões norteadoras relativas à violência e à quantidade total de ocorrências: Violência relacional (95), Reação à violência (71), Violência de conteúdo (61), Tipo de ajustamento (44), Misoginia/Machismo (33), Presenciar violência (28), Demais violências (20), Racismo (5). Enquanto que as co-ocorrências, isto é, o cruzamento de códigos que aparecem simultaneamente em uma mesma fala, mais expressivas e que nos interessam são: Reação à violência e Tipo de ajustamento (33), Violência relacional e Reação à violência (26), Violência relacional e Sofrer violência (23), Violência relacional e Misoginia/Machismo (19) e, por último, Sofrer violência e Misoginia/Machismo (12). É importante pontuar que o código Racismo (5), com baixa frequência e concentrado na participante P1, indica que a violência de caráter racial é percebida como uma ocorrência direcionada a jogadores no contexto dos jogos, sem que a participante relate experiências diretas de vitimização ou ter presenciado esse tipo de violência. Já o código Demais violências (20), presente em todas as participantes, sugere que o fenômeno não se esgota nas categorias previamente construídas. Sendo assim, a análise deste eixo busca compreender de que forma a violência experienciada no campo dos jogos eletrônicos afeta o contato das mulheres com esse ambiente. Nesse sentido, os dados indicam que Violência relacional é o código de maior frequência total (95) e o mais distribuído entre as participantes (P1: 64, P2: 13, P3: 7, P4: 11), o que aponta que a violência nas interações entre jogadores é a dimensão mais recorrente e compartilhada da experiência das quatro entrevistadas. Dessa forma, os relatos revelam que as experiências de violência estão associadas, sobretudo, aos espaços de interação proporcionados pelos jogos online e aos mecanismos de comunicação entre os jogadores. Conforme relata P4: “O jogo online quando

você precisa interagir com as outras pessoas, acaba que sempre tem alguma forma de conflito” (2025). De maneira semelhante, P2 descreve que o contato com a violência ocorreu desde suas primeiras experiências em jogos online: “Aí da primeira vez que eu fui jogar online mesmo, tipo, mal começou o jogo e alguém tipo já me xingou, gritou, alguma coisa assim” (2025). P1, por sua vez, diz ter presenciado e vivenciado violência em diferentes jogos online e multiplayer, destacando os efeitos dessas experiências sobre o jogar:

Presenciei (violência) tanto no *Counter Strike* quanto no *Valorant*, tanto em relação a outras pessoas como em relação a mim mesma. Abrir o chat de voz para comunicar algo e ser vítima de: “ah, você não deveria estar jogando, sai daqui, desinstala o jogo, você é horrível” e outras palavras como essas que acabam estragando a experiência com o jogo (2025).

Ainda que P3 não jogue com frequência jogos online, a participante também associa esses ambientes à possibilidade de experiências negativas: “Eu não costumo jogar nada online, tanto que normalmente esses jogos são de PC, e eu não uso. E também por ser complicado, principalmente porque esses jogos requerem comunicação, né? E isso não é uma experiência muito boa” (2025).

Desse modo, os relatos evidenciam que a violência relacional se apresenta como um elemento constitutivo da experiência de todas as participantes com os jogos eletrônicos. Além disso, a co-ocorrência entre os códigos Violência relacional e Sofrer violência (23 ocorrências) demonstra que a violência que se dá a partir da interação entre jogadores é a forma que as participantes mais reconhecem como uma hostilidade direta, frequentemente associada ao gênero. Tal interpretação é reforçada pelas associações entre os códigos Violência relacional e Misoginia/Machismo (19 co-ocorrências), bem como entre Sofrer violência e Misoginia/Machismo (12 co-ocorrências). Como se observa nas falas de P2, P3 e P4, que, apesar de não relatarem experiências diretas de violência de gênero nos jogos, reconhecem a hostilidade direcionada às mulheres e explicitam como algo que pode acontecer quando uma jogadora é identificada pelos demais participantes:

Eu acho muito ruim, assim, porque eu sei que nesses jogos desse tipo é muito comum ter isso, também tem um povo muito preconceituoso. Eu não sei exatamente porquê ou o que é que leva, mas acho isso péssimo e acho que atrapalha, principalmente quem quer começar e sente que não consegue, que não é bem-vindo. Eu acho que então, se levar em conta quem joga, por exemplo, muitas vezes são homens, você vê muito isso acontecendo com mulher: quando alguém com uma voz feminina fala no chat, tipo de graça, as pessoas já atacam, os homens (P2, 2025).

Uma época da minha vida eu joguei *Overwatch* e requer muita comunicação, é um jogo competitivo. Mas é muito difícil falar no microfone, porque aí se percebem que você é uma mulher podem xingar você, reclamar. Mas me xingar diretamente não foi algo que já aconteceu, mas a gente tem receio, né. Eu sei que pode acontecer (P3, 2025).

Sobre ofensa de gênero também eu já vi, mas é sempre do homem ofendendo a mulher, nunca ao contrário, eu já vi muito isso. Eu não me lembro de ter uma situação que foi direcionada a mim de violência de gênero, mas pode ter acontecido, porque é uma coisa que acontece muito normalmente (P4, 2025).

Já P1, descreve sua vivência direta enquanto vítima de violência de gênero através dos meios de comunicação disponibilizados pelo jogo:

E ao abrir o microfone e comunicar as coisas eu já fui xingada por ser mulher: “Ah, você não deveria estar jogando. Você é ruim. Você é horrível”. E outros palavrões piores, assim, sabe? Vadia, puta, essas coisas assim. Por simplesmente estar comunicando, ou muitas vezes, não estar tendo um desempenho tão bom. E mesmo que você tenha um desempenho bom no jogo, você mate mais, você se destaque no time, mesmo assim, muitas vezes, você, mulher, vai ser alvo de violência (2025).

Dessa forma, o discurso violento proferido nesse espaço é mobilizado por um repertório cultural e histórico de desqualificação do feminino (Butler, 2021), configurando-se como um ato performativo que interpela a jogadora como invasora de um ambiente pertencente à masculinidade branca cis-heteronormativa (Goulart & Nardi, 2017).

Ao examinar a co-ocorrência do código Estilo de jogo com Violência de conteúdo (15) e Violência relacional (8), observa-se que o tipo de jogo praticado está relacionado à forma de violência vivenciada. Desse modo, a dimensão competitiva multiplayer online expõe a jogadora à violência relacional e também à violência simbólica, enquanto os outros estilos, como single player e jogos de narrativa, podem manifestar, principalmente, a violência simbólica inscrita no conteúdo do jogo. Como discutido anteriormente no eixo Contato e identidade, o código Representatividade e sua co-ocorrência com o Fator de identificação (14) evidenciam como personagens femininas são estereotipadamente representadas nos jogos eletrônicos, atravessadas por papéis de gênero. Tais representações funcionam, portanto, como tecnologias de gênero (De Lauretis, 2019), na medida em que contribuem para a produção e a normalização de determinados modos de existência feminina, delimitando repertórios de comportamento e aparência atribuídos às mulheres. Observou-se também que

tais representações podem, em alguns casos, limitar experiências de subjetivação e de pertencimento no campo dos jogos eletrônicos.

Dentre os achados deste eixo, destacam-se as co-ocorrências entre os códigos Estilo de jogo com o Tipo de ajustamento (4), Reação à violência e Tipo de ajustamento (33), Violência relacional e Reação à violência (26). Tais associações são particularmente relevantes para a presente pesquisa, uma vez que fornecem elementos para compreender, a partir da Gestalt-terapia, os efeitos da violência de gênero sobre as mulheres que jogam jogos eletrônicos. Ao evidenciarem as relações entre as situações de violência e os modos pelos quais as participantes reorganizam sua experiência no ambiente dos jogos, essas co-ocorrências permitem apreender os possíveis afetamentos decorrentes dessas vivências.

Sendo assim, o movimento que se dá após uma situação de violência nos jogos eletrônicos pode ser lido como ajustamento criativo no campo. Dado que o ajustamento criativo implica contato e se expressa no comportamento em ato, no agora já da situação, possibilitando a autorregulação do organismo em resposta às condições encontradas no campo. Nesse sentido, serão analisadas as formas de enfrentamento, evitamento ou reorganização do modo de jogar descritas pelas participantes. À vista disso, P1 relata a forma que seu comportamento foi limitado após ser vítima de violência de gênero no jogo, evidenciando um ajustamento realizado em resposta às condições hostis impostas pelo campo:

A partir do momento que a gente sofre ali uma violência eu acredito que ocorre uma certa punição. Então você evita muitas vezes abrir o microfone para comunicar alguma coisa, por medo mesmo de sofrer um ataque pelos integrantes do grupo. Eu sofri violência algumas vezes, e aí, a partir desse momento, eu evitei, eu diminuí bastante a minha frequência de falar no microfone, o que atrapalha a jogabilidade do jogo, porque é um jogo cooperativo [...] Então, em relação a mim, essas experiências que eu tive, modificaram meu comportamento, a forma como eu me relaciono com o jogo e interajo no jogo também (2025).

O relato de P1 evidencia que a evitação em utilizar os meios de comunicação disponibilizados pelo jogo não se refere a uma escolha livre, movida por seu desejo, mas uma resposta adaptativa frente a um ambiente que sinalizou hostilidade à sua presença. Na perspectiva gestáltica, o distúrbio do self espontâneo, denominado misery — traduzido na edição brasileira de Gestalt-terapia (Perls, Hefferline & Goodman, 1997) como aflição —, incide diretamente na função personalidade. Dessa maneira, há uma perda de identidade, da unidade de significação de suas vivências e com os sentidos construídos sobre si, resultando em uma liberdade reduzida ou aniquilada. Assim, Gimbo (2023) aponta que são

comportamentos que ocorrem não em razão de um funcionamento neurótico, dado que a neurose diz respeito à “interdição do comportamento espontâneo no campo em virtude dos temores sociais” (p. 6). Tampouco se trata de um ajustamento psicótico, relacionado à dificuldade de integração das dimensões virtuais da experiência, passado e futuro, para orientar o comportamento em ato, em função da interrupção do contato na função id (Gimbo, 2023). Ao contrário, a interrupção do contato é efeito de restrições reais impostas pelo campo, isto é, de condições externas ao sujeito que limitam e organizam as possibilidades de ação espontânea do sujeito.

De maneira semelhante, P2 relata que, após ter experienciado situações de violência direcionadas a ela em jogos online, passou a evitar essa modalidade de jogo, em função do medo de ser novamente alvo dessas interações:

Da primeira vez que eu fui jogar *online* mesmo, mal começou o jogo e alguém tipo já me xingou, gritou alguma coisa assim, e aí depois disso também eu nunca mais quis jogar online, eu sentia assim que eu não estava preparada. Outra vez, quando eu era bem menor, eu estava jogando aquele jogo *Habbo*, já ouviu falar? Eu cliquei, eu não lembro em que exatamente, mas eu denunciei uma pessoa e aí essa pessoa me ameaçou [...] só lembro que eu fiquei muito traumatizada, com muito medo [...] Eu senti que eu nunca, que eu não ia ficar em um nível suficiente para conseguir jogar de ‘boas’ *online* (2025).

A sensação de não estar “em um nível suficiente” expressa por P2 diz respeito à perda do horizonte de sentido que a violência produz, como Desidério (2011) descreve:

Ao ser retirado seu horizonte de sentido, a pessoa tem negado os seus elementos de identificação no mundo e com o mundo. Dessa negação nasce a ausência de si mesmo; uma forma de desolação, desespero e angústia. A pessoa fica na condição de vítima, pois lhe falta a liberdade para agir, em vistas das reais impossibilidades de ação espontânea no meio (p. 14).

Logo, há uma reorganização da forma como o sujeito se percebe e se posiciona no campo, limitando progressivamente as possibilidades de contato. Como também, P3 informa que, apesar do desejo em jogar um determinado jogo multiplayer e online, não o faz, em razão do medo de sofrer alguma violência nesse ambiente:

Impede a gente de jogar, né? Por exemplo, queria jogar CS², mas eu não vou jogar CS porque eu sei que só o homem joga CS e se eu ligar o voice vão acabar comigo no

²Counter-Strike (CS), jogo eletrônico de tiro em primeira pessoa.

voice. Então me impede de ter experiências com determinados jogos, tanto que hoje eu não jogo muito *online*. Acho que o único jogo que eu costumo jogar é o *Splatoon*, que é de criança e não tem voice³, nem tem nada disso (2025).

A fala de P3 torna visível uma dimensão central da violência de gênero nos jogos eletrônicos: ela não precisa se concretizar para produzir os efeitos desejados pelo sistema. A antecipação do sofrimento, o saber que “vão acabar comigo no voice”, é motivo suficiente para determinar as escolhas da participante de restringir sua experiência no campo. Trata-se de um ajustamento orientado não pelo desejo, mas pelo medo, de uma ameaça latente, que limita o contato antes mesmo de um episódio concreto. “Como fundo habitual retido da experiência, as mulheres sabem que podem sofrer outra vez e o self fica inteiramente comprometido” (Gimbo, 2023, p. 44).

P4 afirma não ter vivenciado diretamente experiências de violência de gênero nos jogos. No entanto, relata que amigas que jogam sozinhas e com maior frequência referem ter sido vítimas desse tipo de violência em diferentes ocasiões. A participante destaca ainda que não costuma jogar sozinha, e sim em companhia de amigos, o que pode influenciar sua menor exposição a situações de violência. Apesar de não sofrer diretamente com as agressões, sua percepção quanto à violência de gênero nos jogos eletrônicos não se diferencia da percepção das demais participantes:

Principalmente dos jogos competitivos, que é o caso do *Valorant* e do LoL⁴, tem pouquíssimas mulheres jogando e quando têm, elas têm até medo de interagir com as outras pessoas do jogo, porque mesmo que não seja o meu caso, muitas meninas, mulheres que jogam esses jogos sofrem com o machismo que acontece dentro do jogo [...] Eu acho que isso vem de um de um receio acho que contextual, porque mesmo que a pessoa que ela não tenha passado por isso, ela sabe de alguém que já passou e ela não interage para não ter nem como isso acontecer com ela (2025).

O relato de P4 revela que a violência de gênero nos jogos eletrônicos não é restrita às experiências diretas de vitimização, ela circula como um saber compartilhado entre as mulheres que habitam esse campo. Mesmo sem ter sido diretamente vitimizada, P4 organiza seu comportamento a partir de um fundo de vividos construído coletivamente, no qual, enquanto mulher, a violência de gênero aparece como possibilidade iminente.

³Está relacionado ao VoIP (*Voice Over Internet Protocol*) que permite a comunicação de voz em tempo real por meio da internet, utilizado por diversas plataformas.

⁴*League of Legends* (LoL), jogo eletrônico do gênero MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) desenvolvido pela Riot Games.

No discurso das quatro participantes, percebe-se o compartilhamento da experiência da violência, inclusive entre aquelas que não foram vítimas diretas, bem como a percepção dos jogos eletrônicos como um ambiente propício à ocorrência da violência de gênero. Quando a liberdade de ser e estar no mundo é limitada em função das imposições do outro, o sofrimento emerge como uma possibilidade de existência. Nesse sentido, os ajustamentos realizados, como evitar determinados gêneros de jogos, deixar de utilizar recursos de comunicação por voz, restringir-se a partidas com amigos ou afastar-se dos jogos online, não podem ser vistos como dificuldades individuais ou funcionamentos neuróticos. Tais movimentos podem ser compreendidos como tentativas de preservar a própria integridade e manter a possibilidade de contato em um campo que se apresenta como potencialmente ameaçador:

Quando falamos sobre a teoria da aflição na abordagem gestáltica, estamos nos referindo à vivência de violência onde a pessoa perde sua identidade, ficando em falta de um fundo confirmador de existência no mundo. O indivíduo encontra-se privado de um horizonte de sentido, e por conseguinte fica impossibilitado de se apropriar dos significados já vivenciados e que direcionam a experiência de cada pessoa (Desidério, 2011, p. 11).

Esses modos de ajustamento em mulheres que experienciam a violência nos jogos, embora permitam a continuidade da prática de jogar, são limitados e evidenciam que a violência produz efeitos que ultrapassam os episódios específicos em que ocorre. De modo que a violência passa a integrar o horizonte de possibilidades, influenciando as jogadoras em suas escolhas e comportamentos. Assim, os ajustamentos realizados por mulheres que jogam jogos eletrônicos são formas possíveis de se manter em um ambiente que insiste em desqualificá-las

Logo, mesmo entre aquelas que não sofreram diretamente violência de gênero no campo dos jogos eletrônicos, tal possibilidade encontra-se inscrita nas próprias dinâmicas que historicamente constituíram esse espaço. Além disso, por não se tratarem de ambientes dissociados da realidade social, os jogos eletrônicos também produzem e reproduzem a lógica patriarcal que regula quem pode ocupar determinados espaços e de que maneira essa ocupação é legitimada. Desse modo, os jogos eletrônicos tornam-se contextos nos quais as mulheres podem vivenciar, a qualquer momento, diferentes formas de violência e exclusão. Sua existência nesses ambientes torna-se limitada em razão de um outro, restando ajustar-se às demandas de um campo hostil da maneira em que lhes é possível, não em razão de suas necessidades ou desejos, mas pela força maior regida pelas dinâmicas das relações de poder inscritas em todos os âmbitos da sociedade patriarcal.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo geral compreender, a partir de uma leitura gestáltica, as experiências de violência de gênero em jogos eletrônicos vivenciadas por mulheres cis, estudantes de Psicologia da Universidade Federal de Goiás. Para tanto, articulou três eixos teóricos: o patriarcado como sistema que rege estruturalmente a sociedade ocidental, os jogos eletrônicos como ambientes de reprodução e produção das normativas hegemônicas e a compreensão da violência a partir da Teoria do Self da Gestalt-terapia à análise qualitativa das narrativas de quatro participantes, processadas com o auxílio do software MAXQDA 26.0.0.

Os resultados evidenciaram que a violência de gênero nos jogos eletrônicos constitui a expressão de uma lógica patriarcal que se reorganiza e se reproduz em cada novo espaço que as mulheres passam a ocupar (Walby, 1990). Nesse sentido, os jogos eletrônicos funcionam como tecnologias de gênero (De Lauretis, 2019), operando tanto pela violência simbólica inscrita em seus conteúdos: representações sexualizadas, ausência de protagonistas femininas, narrativas que reduzem a mulher ao papel de coadjuvante. Quanto pela violência relacional, que emerge a partir das interações entre os jogadores no ambiente multiplayer online. A violência relacional mostrou-se como o fenômeno mais recorrente e compartilhado entre as participantes, sendo também aquela mais diretamente associada à misoginia e ao machismo.

O achado central desta pesquisa concerne às co-ocorrências dos códigos Reação à violência e Tipo de ajustamento, Violência relacional e Reação à violência, com 33 e 26 ocorrências, respectivamente. Compreendidos à luz da Gestalt-terapia, os comportamentos de evitamento descritos pelas participantes como silenciar o microfone ou evitar se comunicar por meio do chat de voz fornecido pelo próprio jogo, restringir-se a jogar com pessoas próximas, não jogar jogos online ou multiplayer, não se configuram como dificuldades individuais ou ajustamentos advindos de um funcionamento neurótico ou psicótico. Trata-se, antes, de modos de reorganização da experiência e de ajustamentos possíveis frente a um campo reiteradamente hostil, constituindo-se como expressão do distúrbio do self espontâneo, denominado misery ou aflição, caracterizado pela interrupção do contato na função personalidade do self. Tal ajustamento não emerge de um funcionamento interno comprometido, mas de condições externas que limitam a liberdade de ação espontânea de quem a experiencia (Gimbo, 2023). Assim, o self das jogadoras fica inteiramente atravessado por um fundo habitual de vividos no qual a violência é uma possibilidade sempre iminente, restringindo progressivamente o contato e as formas de existir e de se subjetivar nesse campo. Outro achado relevante consiste no fato de que mesmo participantes que não relataram

experiências diretas de violência de gênero organizavam seus comportamentos a partir desse fundo coletivo de antecipação do sofrimento. Isso indica que a violência de gênero nos jogos eletrônicos circula como um saber compartilhado entre as mulheres que habitam esse campo, produzindo ajustamentos ainda antes de qualquer episódio concreto. A ameaça, portanto, opera de forma eficaz mesmo quando não se concretiza.

Do ponto de vista das contribuições, este trabalho representa um esforço de integrar os estudos de gênero a uma leitura gestáltica das experiências das próprias jogadoras, buscando dar visibilidade às violências que ocorrem em um ambiente em crescente expansão e com ingresso cada vez mais precoce. A articulação entre o conceito de *misery* e as experiências de violência de gênero nos jogos eletrônicos constitui uma contribuição específica ao campo da Gestalt-terapia, ao demonstrar como esse fenômeno psicológico se manifesta em contextos marcados por violências estruturais e relacionais. Além disso, a pesquisa aponta caminhos para pensar intervenções clínicas em Gestalt-terapia alinhadas às demandas contemporâneas, considerando os afetamentos produzidos pela violência de gênero em ambientes digitais.

No entanto, é necessário reconhecer os limites que atravessam esta pesquisa. O recorte amostral, restrito a mulheres cis estudantes de Psicologia da Universidade Federal de Goiás, limita a generalização dos achados, uma vez que se trata de um perfil específico em termos de formação, acesso ao ensino superior e localização geográfica. A concentração expressiva das ocorrências codificadas em uma única participante, P1, responsável por 75,5% do material, é outro limite a ser considerado, dado que a densidade narrativa de sua fala, embora analiticamente rica, pode ter conferido um peso desproporcional às suas experiências na configuração dos resultados. Soma-se a isso a ausência de maior diversidade da amostra no que diz respeito à raça e sexualidade, dimensões que se mostraram presentes, ainda que de forma incipiente, nos relatos, especialmente nas menções à violência racial e à representatividade LGBTQIAPN+ nos jogos. Tal ausência limita a possibilidade de uma análise interseccional mais aprofundada, aspecto que se mostra fundamental para a compreensão da violência de gênero em toda a sua complexidade. Por fim, a amostra contemplou majoritariamente jogadoras de jogos multiplayer online, o que pode ter favorecido a ênfase na violência relacional em detrimento de outras formas de manifestação da violência de gênero nos jogos. Soma-se a isso o fato de que, embora a composição da amostra não tenha sido delimitada por critérios de raça ou sexualidade, essas dimensões não emergiram com profundidade suficiente nas narrativas para sustentar uma análise interseccional aprofundada. Tal ausência pode estar relacionada ao direcionamento do roteiro de entrevista e ao recorte teórico adotado, que priorizou a experiência da violência de gênero

como categoria central de análise, constituindo uma lacuna que pesquisas futuras poderão suprir.

Diante desses limites, apontam-se como caminhos futuros a ampliação do recorte para além do contexto universitário e do curso de Psicologia, bem como o aprofundamento da análise interseccional entre gênero, raça e sexualidade nos jogos eletrônicos, a partir de uma leitura articulada com a Gestalt-terapia, campo ainda pouco explorado na literatura nacional. Nesse sentido, a possibilidade de utilização dos dados produzidos em outros recortes e perspectivas analíticas, no âmbito da pesquisa coletiva do Gestalt UFG da qual este trabalho é parte, indica que as compreensões aqui esboçadas permanecem abertas a novos desdobramentos. Que esses desdobramentos possam, progressivamente, preencher a lacuna que ainda existe entre os estudos de gênero, os jogos eletrônicos e a Gestalt-terapia. E que contribuam para pensar intervenções clínicas cada vez mais atentas às violências que atravessam os espaços que as mulheres passam a ocupar.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Almeida, B. O., et al. (2019). *Violência de gênero nos jogos: O papel da indústria dos jogos na banalização da violência contra a mulher*. In *Anais do XVIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2019)*.

<https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/CulturaFull/197074.pdf>

Anastácio, B. S. (2016). *Contextos lúdicos de aprendizagem: Uma aproximação entre os jogos eletrônicos e educação a distância* (Dissertação de mestrado, Universidade Federal de Santa Catarina). Centro de Educação, Universidade Federal de Santa Catarina.

Andrade, L. J. O., Oliveira, J. Q., & Gimbo, L. M. P. (2022). A dimensão de poder sobre os corpos femininos: Uma leitura da Gestalt-terapia. *IGT na Rede*, 19(36), 24–46.

<http://www.igt.psc.br/ojs>

Anti-Defamation League. (2024). *Hate is no game: Hate and harassment in online games 2023*. ADL Center for Technology and Society.

<https://www.adl.org/resources/report/hate-no-game-hate-and-harassment-online-games-2023>

Azevedo, V. de A. (2012). *Jogos eletrônicos e educação: Construindo um roteiro para sua análise pedagógica* (Dissertação de mestrado, Universidade Federal de Santa Catarina). Repositório Institucional da UFSC.

<https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/96260/300915.pdf?sequence=1>

Bandeira, C. C. A., Schmidt, L. M., Grünewald, V., & Fialho, F. A. P. (2018). Relação entre sistema self e camadas de neurose em Gestalt-terapia. *Revista do NUFEN*, 10(2), 91–107. <https://doi.org/10.26823/RevistadoNUFEN.vol10.n02ensaio36>

Bandeira, L. M. (2006). *Patriarcado e violência masculina: Crimes de morte como construção pública*.

Buijsman, M. (2025, September 9). *Global games market to hit \$189 billion in 2025 as growth shifts to console*. Newzoo.

<https://newzoo.com/resources/blog/global-games-market-to-hit-189-billion-in-2025>

Berth, J. (2023). *Se a cidade fosse nossa: Racismos, falocentrismos e opressões nas cidades*. Paz & Terra.

Borges, J. C. (2020). A mulher e suas concepções históricas. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*.

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/historia/concepcoes-historicas>

Bourdieu, P. (1998). A escola conservadora: As desigualdades frente à escola e à cultura. In M. A. Nogueira & A. Catani (Orgs.), *Escritos de educação* (pp. 39–64). Vozes.

Butler, J. (2019). Atos performáticos e a formação dos gêneros: Um ensaio sobre fenomenologia e teoria feminista. In H. B. de Hollanda (Org.), *Pensamento feminista: Conceitos fundamentais* (pp. 213-230). Bazar do Tempo.

Butler, J. (2021). *Discurso de ódio: Uma política do performativo*. Editora UNESP.

Butler, J. (2018). *Problemas de gênero: Feminismo e subversão da identidade*. Civilização Brasileira.

Butler, J. (2026). *Vida precária: Os poderes do luto e da violência*. Autêntica.

Cardoso, C. L. (2013). A face existencial da Gestalt-terapia. In L. M. Frazão & K. O. Fukumitsu (Orgs.), *Fundamentos epistemológicos e influências filosóficas* (Vol. 1). Summus Editorial.

Cardoso, M. V., Gusmão, C., & Harris, J. J. (Orgs.). (2023). *Pesquisa da indústria brasileira de games 2023*. Abragames.

Cerqueira, D. R. C., & Bueno, S. (Coords.). (2025). *Atlas da violência 2025*. Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada & Fórum Brasileiro de Segurança Pública.

<https://repositorio.ipea.gov.br/handle/11058/17165>

Costa, A. da S. (2025). *Jogos eletrônicos: Um guia para professores de Educação Física*. Universidade Federal de Goiás.

https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/1131487/3/Jogos%20Eletr%C3%B4nicos_%20um%20guia%20para%20professores%20de%20Educa%C3%A7%C3%A3o%20F%C3%ADsica.pdf

Dartigues, A. (1992). *O que é a fenomenologia?* Moraes.

D'Acri, G. M. (2014). Contato: funções, fases e ciclo de contato. In L. M. Frazão & K.

O. Fukumitsu (Orgs.), *Gestalt-terapia: conceitos fundamentais* (pp. 31–46). Summus Editorial.

De Lauretis, T. (2019). A tecnologia de gênero. In H. B. de Hollanda (Org.), *Pensamento feminista: Conceitos fundamentais* (pp. 121–155). Bazar do Tempo.

Srio, L. (2011). *O programa de proteção a vítimas e testemunhas ameaçadas e as contribuições da psicologia a partir de uma olhar gestáltico* [Monografia de especialização, Clínica Comunitária Gestáltica, Florianópolis, Brasil].

Ewald, P. A. (2008). Fenomenologia e existencialismo: Articulando nexos, costurando sentidos. *Estudos e Pesquisas em Psicologia*, 8(2), 149–165.

Folter, R. (2021, June 29). O que é patriarcado? *Politize!*.
<https://www.politize.com.br/patriarcado/>

Fonseca, G. (2018, July 31). O que é toxicidade? Entenda o significado de postura proibida em jogos. *TechTudo*.
<https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/07/o-que-e-toxicidade-entenda-significado-de-postura-proibida-em-jogos-esports.ghml>

Fórum Brasileiro de Segurança Pública, & Instituto Datafolha. (2025). *Visível e invisível: A vitimização de mulheres no Brasil* (5ª ed.). Fórum Brasileiro de Segurança Pública.

Francesetti, G. (2021). *Fenomenologia psicopatológica: Uma introdução leve*. Via Verita.

Giles, R. T. (1989). *História do existencialismo e da fenomenologia*. EPU.

Gimbo, L. M. P. (2021). A violência como hábito: Leitura de um fenômeno social a partir da teoria do self. In L. C. S. Nascimento & K. S. Vale (Orgs.), *Processos em Gestalt-terapia: Casos clínicos, ensaios teóricos* (pp. 130–143). Atena.

Gimbo, L. M. P. (2023). Violência contra mulheres: Vitimização secundária e acolhimento a partir da Gestalt-terapia. In L. M. Frazão & K. O. Fukumitsu (Orgs.), *Diversidade, violência, sofrimento e inclusão em Gestalt-terapia* (Vol. 9, pp. 33–50). Summus Editorial.

Gimbo, L. M. P., & Cardoso, M. (2024). Talvez o lobo seja um bicho mais dócil: Teatro em caravana e o enfrentamento a violências contra mulheres. *Urdimento – Revista de Estudos em Artes Cênicas*, 1(50), 1–18.

Ginger, A., & Ginger, S. (1995). *Gestalt: Uma terapia do contato*. Summus Editorial.

Go Gamers, SX Group, Blend New Research, & ESPM. (2026). *Pesquisa Game Brasil 2026* (13th ed.). Go Gamers. <https://www.pesquisagamebrasil.com.br>

Goulart, L. A., & Nardi, H. C. (2017). Gamergate: Cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina. *Mídia e Cotidiano*, 11(3), 250–268.

Goulart, L. A., & Nardi, H. C. (2020). O circuito da diversão ou da ludologia à ideologia: Diversão, escapismo e exclusão na cultura de jogo digital. *Logos*, 26(2), 72–85.

Guimarães, M. C., & Pedroza, R. L. S. (2015). Violência contra a mulher: Problematisando definições teóricas, filosóficas e jurídicas. *Psicologia & Sociedade*, 27(2), 256–266.
http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-71822015000200256

Hintze, H. (2020). Desnaturalização radical do machismo estrutural: Primeiras aproximações. In H. Hintze (Org.), *Desnaturalização do machismo estrutural na sociedade brasileira*. Paco Editorial.

Kelly, D., Nic Giolla Easpaig, B., & Castillo, P. (2023). You game like a girl: Perceptions of gender and competence in gaming. *Games and Culture*, 18(1), 36–57.
<https://doi.org/10.1177/15554120221077730>

Lerner, G. (2019). *A criação do patriarcado: História da opressão das mulheres pelos homens*. Cultrix.

Mailhiot, G. B. (2013). *Dinâmica e gênese dos grupos: Atualidade das descobertas de Kurt Lewin*. Vozes.

Mendes, C. L. (2006). *Jogos eletrônicos: Diversão, poder e subjetivação*. Papirus.

Mendonça, M. M. (2013). A psicologia humanista e a abordagem gestáltica. In L. M. Frazão & K. O. Fukumitsu (Orgs.), *Gestalt-terapia: Fundamentos epistemológicos e influências filosóficas* (Vol. 1). Summus Editorial.

Minayo, M. C. S. (2014). *O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde* (14a ed.). Hucitec.

Nesteriuk, S. (2009). Reflexões acerca do videogame: Algumas de suas aplicações e potencialidades. In L. Santaella & M. Feitoza (Orgs.), *Mapa do jogo: A diversidade cultural dos videogames* (pp. 22–37). Cengage Learning.

Perls, F., Hefferline, R., & Goodman, P. (1997). *Gestalt-terapia*. Summus Editorial.

Preciado, P. B. (2022). *Manifesto contrassexual: Práticas subversivas de identidade sexual*. Zahar.

Preciado, P. B. (2019). O que é a contrassexualidade? In H. B. de Hollanda (Org.), *Pensamento feminista: Conceitos fundamentais* (pp. 403–417). Bazar do Tempo.

Reach3 Insights. (2021, May 19). *Reach3 Insights' new research reveals 59% of women surveyed use a non-gendered/male identity to avoid harassment while gaming*. <https://www.reach3insights.com/women-gaming-study>

Resende, I. M. C. (2024). *Influência filosóficas na prática da Gestalt-terapia*. *Gestão & Tecnologia*, 1(38), 40–52. <https://faculdadedelta.edu.br/revistas3/index.php/gt/article/view/173>

Ribeiro, M. (2021, September 10). *Toxicidade nos esports é o reflexo de uma sociedade em caos*. ge. <https://ge.globo.com/esports/noticia/toxicidade-nos-esports-e-o-reflexo-de-uma-sociedade-em-caos.ghtml>

Rodrigues, H. E. (2014). Teoria de campo. In G. D'Acri, P. Lima, & S. Orgler (Orgs.), *Dicionário de Gestalt-terapia: “Gestaltês”*. Summus Editorial.

Sato, A. K. O., & Cardoso, M. V. (2008). Além do gênero: Uma possibilidade para a classificação de jogos. In *Proceedings of SBGames 2008: Art & Design Track* (pp. 54–63). Sociedade Brasileira de Computação.

<https://www.sbgames.org/papers/sbgames08/ad/papers/p08.pdf>

Scott, J. (2019). Gênero: Uma categoria útil para análise histórica. In H. B. de Hollanda (Org.), *Pensamento feminista: Conceitos fundamentais* (pp. 49–80). Bazar do Tempo.

Serok, S. (1985). Implications of gestalt therapy with post-traumatic patients. *The Gestalt Journal*, 8(1), 78–89.

Shimabukuro, I. (2025). *O que são jogos eletrônicos? Confira a história e os gêneros dos videogames*. Tecnoblog.

<https://tecnoblog.net/responde/o-que-sao-jogos-eletronicos-confira-a-historia-e-os-generos-dos-videogames/>

Silva, F. G. (2009). Subjetividade, individualidade, personalidade e identidade: Concepções a partir da psicologia histórico-cultural. *Psicologia da Educação*, (28), 169–195.

Walby, S. (1990). *Theorizing patriarchy*. Basil Blackwell.

Yontef, G. (1998). *Processo, diálogo e awareness: Ensaio em Gestalt-terapia*. Summus Editorial.

APÊNDICE A - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO



TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE

Você está sendo convidado (a) a participar, como voluntário (a), da pesquisa intitulada **“VIOLÊNCIA E JOGOS ELETRÔNICOS: Possíveis afetações”**. Meu nome é **Leda Mendes Pinheiro Gimbo**, sou a pesquisadora responsável e minha área de atuação é a **Psicologia**. Após receber os esclarecimentos e as informações a seguir, se você aceitar fazer parte do estudo, assine ao final deste documento, que está impresso em duas vias, sendo que uma delas é sua e a outra ficará comigo. Esclareço que em caso de recusa na participação, em qualquer etapa da pesquisa, você não será penalizado (a) de forma alguma. Mas se aceitar participar, as dúvidas sobre a pesquisa poderão ser esclarecidas pelo (a) pesquisador (a) responsável, via e-mail ledagimbo@ufg.br e, através do(s) seguinte(s) contato(s) telefônico(s): (62) 992483535, inclusive com possibilidade de ligação a cobrar. Ao persistirem as dúvidas sobre os seus direitos como participante desta pesquisa, você também poderá fazer contato com o **Comitê de Ética em Pesquisa** da Universidade Federal de Goiás, pelo telefone (62) 3521-1215, que é a instância responsável por dirimir as dúvidas relacionadas ao caráter ético da pesquisa. O Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de Goiás (CEP-UFG) é independente, com função pública, de caráter consultivo, educativo e deliberativo, criado para proteger o bem-estar dos/das participantes da pesquisa, em sua integridade e dignidade, visando contribuir no desenvolvimento da pesquisa dentro de padrões éticos vigentes.

A presente pesquisa tem como objetivo geral compreender e discutir, como vivências violentas nos jogos eletrônicos afetam pessoas que jogam. Você será convidado a responder um questionário, tratando-se dos dados sociodemográficos, com um tempo de preenchimento de aproximadamente 5 minutos. O segundo momento envolverá a aplicação de uma entrevista semiestruturada, também online (por meio do google meet ou zoom), com a finalidade de obter informações sobre sua experiência com jogos eletrônicos e violências presentes neste ambiente, podendo levar de 30 à 60 minutos. A aplicação da entrevista se dará por meio do aplicativo de comunicação por vídeo, Google Meet ou Zoom, após haver acordo de horários entre o pesquisador e o participante.

Você tem direito ao ressarcimento das despesas decorrentes da cooperação com a pesquisa, inclusive transporte e alimentação, se for o caso. Em caso de danos, você tem o direito de pleitear indenização, conforme previsto em Lei. Se você não quiser que seu nome seja divulgado, está garantido o sigilo que assegure a privacidade e o anonimato. As informações desta pesquisa são confidenciais e serão divulgadas apenas em eventos ou publicações científicas, sem a identificação individual. Não antecipamos que a obtenção de dados por meio digital resulte em agravamento de questões mentais ou na diminuição da qualidade de vida; contudo, é possível que ocasione algum desconforto.

Os mecanismos de envio de informações sigilosas do estudo estão sob rígidos procedimentos de controle e privacidade, regidos pela Lei Geral de Proteção de Dados

Pessoais (Lei nº. 13.709/2018), passando por um processo de anonimização, com o intuito de proteger a identidade do(a) participante e os dados coletados pelo estudo.

Apesar dos riscos mínimos associados à participação, é essencial notar que o processo de coleta de dados pode conter perguntas que possivelmente provoquem desconforto emocional, perda de autocontrole ou a exposição de sentimentos e pensamentos sensíveis. No entanto, é crucial enfatizar que você possui autonomia para interromper sua participação a qualquer momento, sem qualquer consequência negativa. Caso sinta desconforto ao responder às questões da escala, incentivamos que informe aos pesquisadores via e-mail, possibilitando a tomada de medidas adequadas, como o encaminhamento para serviços de assistência psicológica pública, como a oferta de psicoterapia, oferecida no Centro de Psicologia da Universidade Federal de Goiás (localizado na Rua 235, 575 - Setor Leste Universitário, Goiânia - GO, telefone (62) 3209-6298).

Quanto aos benefícios desta pesquisa, destaca-se a oportunidade de contribuir para a produção de conhecimentos sobre a violência nos jogos eletrônicos, ajudando na divulgação da problemática, o que pode alimentar futuras pesquisas, possibilitando melhorias no ambiente em questão. Consequentemente, a partir da análise dos discursos e de suas implicações e afetações, torna-se possível auxiliar psicólogos e profissionais da saúde para atuar no campo com este fenômeno relativamente novo, além de também embasar futuras pesquisas. Também busca-se através deste trabalho, instrumentalizar a Gestalt-terapia.

Durante todo o período da pesquisa e na divulgação dos resultados, sua privacidade será respeitada, ou seja, seu nome ou qualquer outro dado ou elemento que possa, de alguma forma, identificar-lhe, será mantido em sigilo. Todo material ficará sob minha guarda por um período mínimo de cinco anos.

Para condução da coleta de dados é necessário o seu consentimento, faça uma rubrica entre os parênteses da opção que valida sua decisão:

- () Permito a coleta dos meus dados.
() Não permito a coleta dos dados para a pesquisa.

Para melhor tratamento dos dados e uma análise mais robusta e confiável, necessitamos do seu consentimento para que a entrevista seja gravada e transcrita.

- () Permito a gravação da entrevista
() Não permito a gravação da entrevista

Pode haver também a necessidade de utilizarmos sua opinião em publicações, faça uma rubrica entre os parênteses da opção que valida sua decisão:

- () Permito a divulgação da minha opinião nos resultados publicados da pesquisa.
() Não permito a divulgação da minha opinião nos resultados publicados da pesquisa.

Pode haver necessidade de dados coletados em pesquisas futuras, desde que seja feita nova avaliação pelo CEP/UFG. Assim, solicito a sua autorização, validando a sua decisão com uma rubrica entre os parênteses abaixo:

- () Permito utilizar esses dados para pesquisas futuras.
() Não permito utilizar esses dados para pesquisas futuras.

Declaro que os resultados da pesquisa serão tornados públicos, sejam eles favoráveis ou não.

1.2 Consentimento da Participação na Pesquisa:

Eu, _____, portador do CPF Nº _____, nascido em ____/____/____, abaixo assinado, concordo em participar do estudo intitulado **“VIOLÊNCIA E JOGOS ELETRÔNICOS: Possíveis afetações”**. Informo ter mais de 18 anos de idade e destaco que minha participação nesta pesquisa é de caráter voluntário. Fui devidamente informado (a) e esclarecido (a) pelo (a) pesquisador (a) responsável **Leda Mendes Pinheiro Gimbo** sobre a pesquisa, os procedimentos e métodos envolvidos, assim como os possíveis riscos e benefícios decorrentes de minha participação no estudo. Foi-me garantido que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, sem que isto leve a qualquer penalidade. Declaro, portanto, que concordo com a minha participação no projeto de pesquisa acima descrito.

Goiânia, de de

Assinatura por extenso do(a) participante

Assinatura por extenso do(a) pesquisador(a) responsável

APÊNDICE B - ROTEIRO PARA ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA



PSICOLOGIA



ROTEIRO PARA ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA

1. Como você entrou para o mundo dos jogos? Qual era sua idade?
2. Quais meios você usa para jogar?
3. Quais jogos você joga e o que eles representam para você?
4. Há algum personagem específico que você goste ou se identifique? Se sim, por que?
5. Qual a frequência com que você joga? Quantas horas por dia (se for o caso)? Todos os dias?
6. O contato que você possui com os jogos e personagens te influenciam de alguma forma?
7. Há algum elemento nos jogos que você considera importante?
8. Você se considera um jogador casual ou tem intuítos profissionais?
9. Como foram suas experiências? Acredita que houve alguma mudança em você desde que começou a jogar?
10. Há alguma lembrança marcante?
11. Já presenciou algum tipo de violência dentro do jogo ou já foi vítima? Pode nos contar sobre?
12. Notou alguma mudança no seu comportamento após essas situações? Trocar de nick, não falar no voip, por exemplo? Ou no comportamento da pessoa que vivenciou isso?
13. O que você pensa sobre esses tipos de atitudes?
14. Já sentiu vontade de não jogar mais após isso?
15. Tomou alguma ação (silêncio, responder, reportar)? Se sim, como foi? Se não, por quê?
16. O jogo que você joga tem algum sistema de punição a esses jogadores? Acha que é efetivo?
17. O que você considera como violento dentro de um jogo?
18. Já jogou jogos violentos? Se sim, como foi a experiência?

19. Sente que eles interferem ou já interferiram em algo no seu comportamento (tanto negativamente quanto positivamente)?
20. Acha que eles deixam as pessoas violentas?
21. Você passa raiva enquanto joga? O que você faz com essa raiva?